

Dwupłytowa pełna wersja **Heavy Gear 2**

DEMA: THPS 4, ROBOCOP, COLIN MCRAE RALLY 3

2xCD

PEŁNA WERSJA, TAPETY & WYGASZACZE EKRANU



CLICK!

7.90 zł (W TYM 7% VAT)

GRY ▸ PROGRAMY ▸ INTERNET ▸ SPRZĘT

NR 7/2003



W CENTRUM UWAGI:

str.20 **Colin McRae Rally 3**

str.34 **Tropico 2**

str.24 **Red Faction 2**

RELACJA Z TARGÓW:

str.10 **Nowości z E3**

nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558
9 771509 055037 06
17 czerwca '03


Ghost Master


Enter the Matrix


Chrome


MTW: Viking Invasion



Wszystkim Graczom
najserdeczniejsze wyrazy współczucia



eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

Pogrążeni w głębokim żalu, pragniemy zawiadomić,
że dnia 31 lipca 2003 roku odejdzie od nas eXtra Klasyka.

Wszystkich Fanów serii pragniemy zawiadomić,
że nabożeństwo żałobne nie odbędzie się.



31 lipca 2003 roku będzie ostatnim dniem, w którym gry z serii eXtra Klasyka będą dostępne w sklepach.

Już niedługo większość z was wyjedzie na wakacje. Jeszcze do niedawna było to zajęcie miłe i bezpieczne, ale nie dziś! Początek XXI wieku jest bowiem czasem, w którym, zdaje się, dużej części populacji ludzkiej odbiła szajba. W czasach, gdy wszystkie inteligentne narody łączą się w większe struktury, niektórzy nie wyrośli jescze z epoki kamienia łupanego oraz formacji plemiennych i koniecznie, ale to koniecznie, chcą mieć autonomię i niezależność. Nieważne, że nie potrafią rządzić, nieważne, że ich kraj samowystarczalny nie jest i nigdy nie będzie. Wreszcie nieważne, ile niewinnych ofiar innych narodowości zginie, zanim jeden dureń-terrorysta z drugim uzyskają swój wymarzony kawałek gleby. No właśnie – pojedziesz sobie człowieku na wakacje na południe: wysadzą cię Arabusy. Pojedziesz na wschód, rozwalą cię Czeczeńcy albo Afgańce. Pojedziesz na zachód, zastrzelą kolesie z IRA czy ETA. I jak tu się cieszyć wakacjami? Już chyba tylko północ jest bezpieczna, ale komu by się chciało bawić z fokami i Eskimosami? Pozostaje ewentualnie Polska, gdzie co najwyżej możesz zarobić widłami w plecy od bojówkarzy Andrzeja L. albo w mazak od jakiegoś dresa...

Czy sytuacja jest beznadziejna? Oczywiście, że nie! Przecież w zasięgu ręki masz niezliczone wirtualne światy, wystarczy włączyć komputer. Wyjdzie taniej, bezpieczniej i kto wie, czy nie przyjemniej – siedzieć w schłodzonym domku, z sokiem bananowym w łapce, grając w jedną ze świetnych gier, które ostatnio pojawiły się na rynku. A gdzie granie, tam i CLICK! Jak zwykle, towarzyszyć wam będziemy w gorące, letnie dni, służąc radą, zabijając nudę i wskazując, co warto kupić, a na co nie warto nawet napluć. Miłej lektury!

Frogger



Tytuł gry **5-**

Gatunek

- **Wymagania sprzętowe:** minimalne wymagania podane przez producenta — cena XX.XX
- **Gra na platformy:** PC czy też konsole?
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Producent / Dystrybutor w Polsce**
- Adres strony internetowej... jeśli jest

+ Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...

– Wszystko to, co naszym recenzentom zepsuło zabawę...

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Krótki komentarz, to, o czym powinieneś wiedzieć przed zakupem tytułu. **A na koniec jednozdaniowe podsumowanie: kupić, czy nie?!**

Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry dostają szóstki i piątki, kiepskie – dwóje i pały

Extra

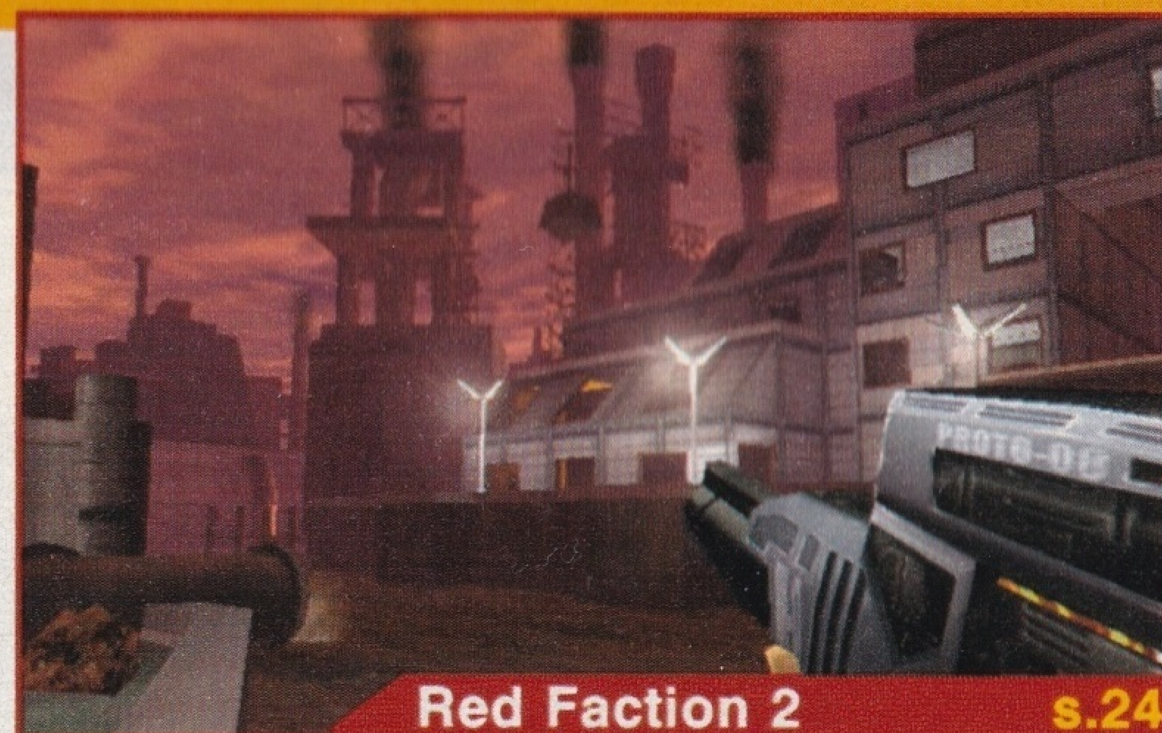
8 Co na CD? – Heavy Gear 2

Zapowiedzi

10 Co pokazano na E3. Relacja z targów

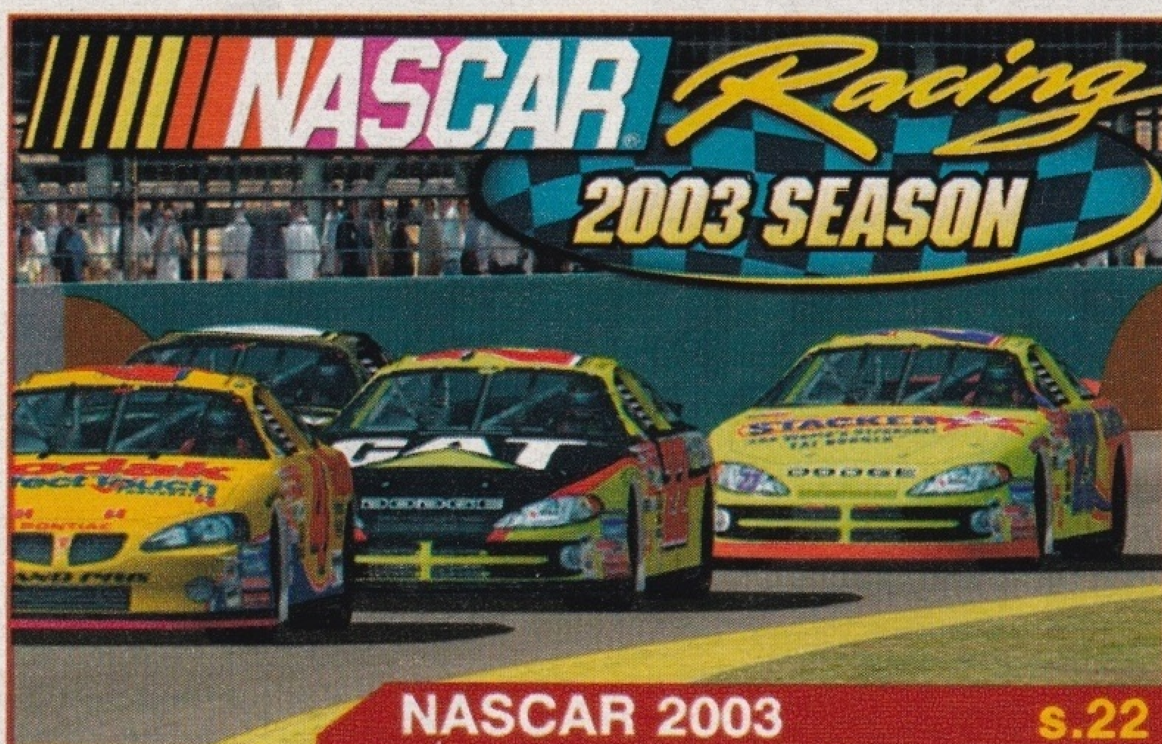
Recenzje

18 Enter the Matrix
20 Colin McRae Rally 3.0.
22 Nascar 2003
24 Red Faction 2
26 Ghost Master
28 Championship Manager 4
30 Post Mortem
32 Medieval Total War: Viking Invasion
34 Tropico 2: Pirate Cove
36 Hard Truck
38 Chrome
40 Grandia 2
41 Emergency2: The Ultimate Fight for Life
42 Minitesty


Red Faction 2 s.24


Ghost Master s.26


Enter the Matrix s.18



NASCAR 2003 s.22

Poradniki

44 Kody PC
46 Indiana Jones – poradnik
50 MTW: Viking Invasion – poradnik

Sprzęt

52 Test aparatów cyfrowych

Programy

54 Sekrety CD – Nietypowe formaty zapisu

Internet

56 Direct Connect

Co nowego?

58 Nowinki techniczne + KONKURSY filmowe

Kino

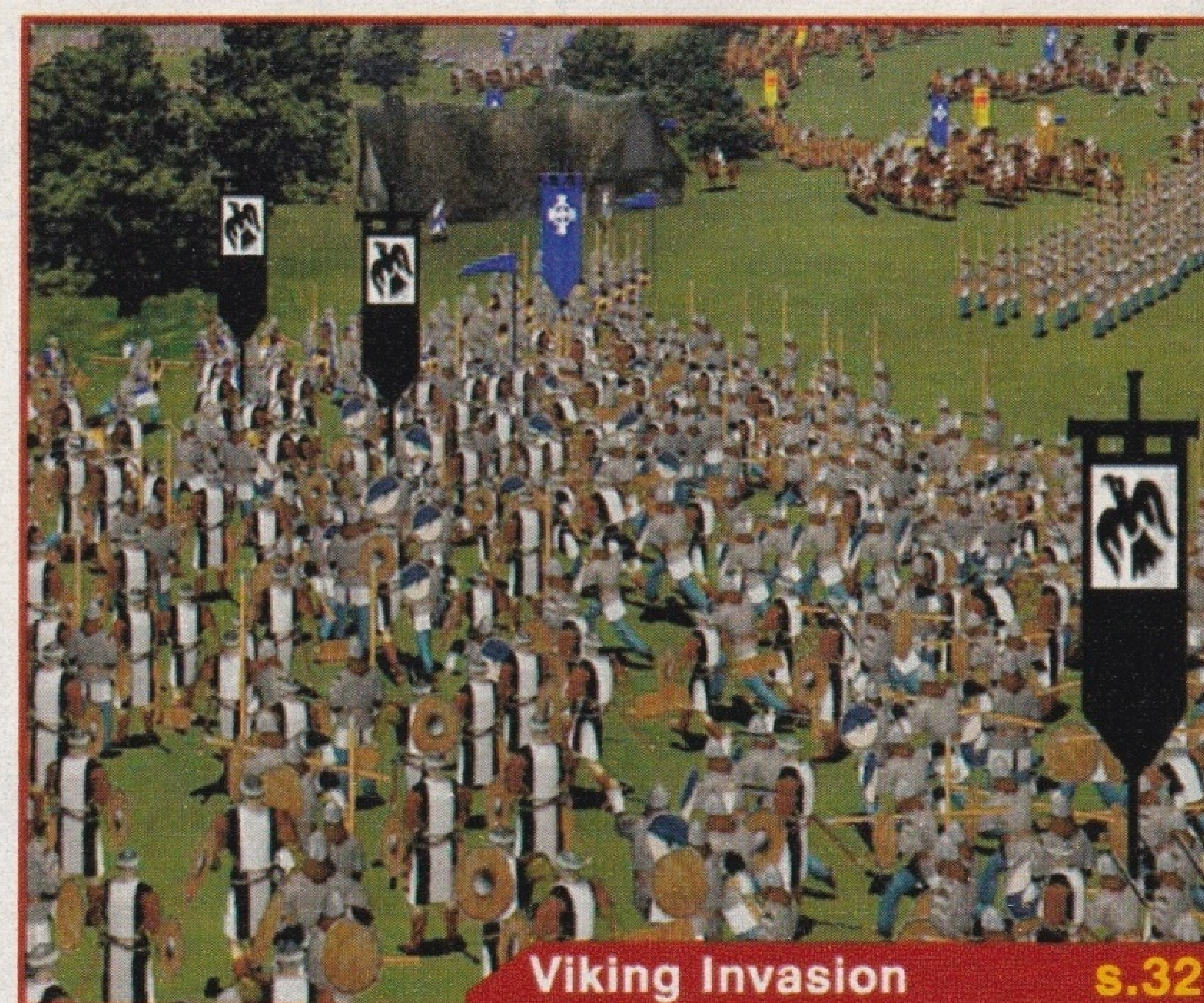
62 Hulk, Hero, Aniołki Charliego, Od kołyski aż po grób

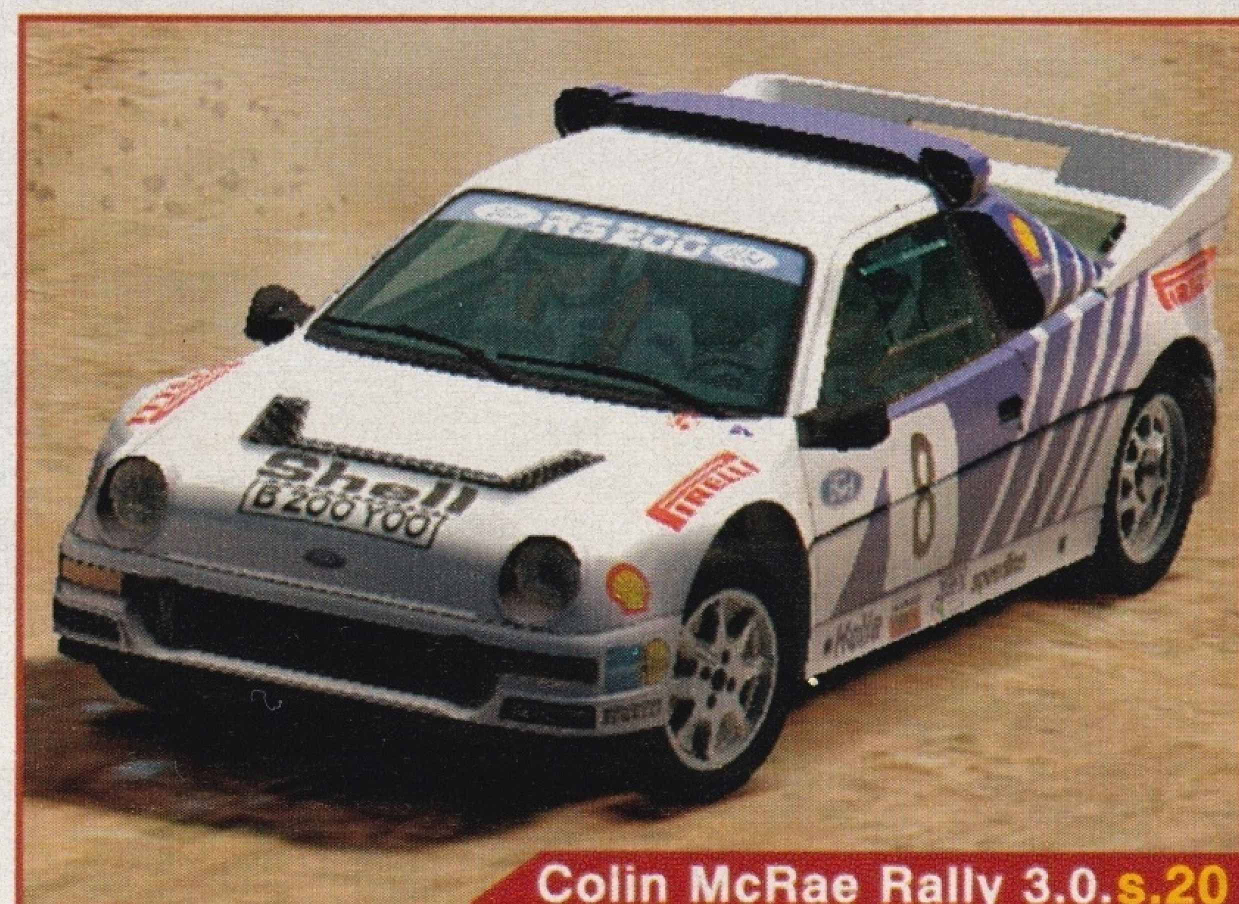
Listy & konkursy

64 Randall niszczy czytelników
22 Top-13 – Wasza Lista Przebojów

Komiks

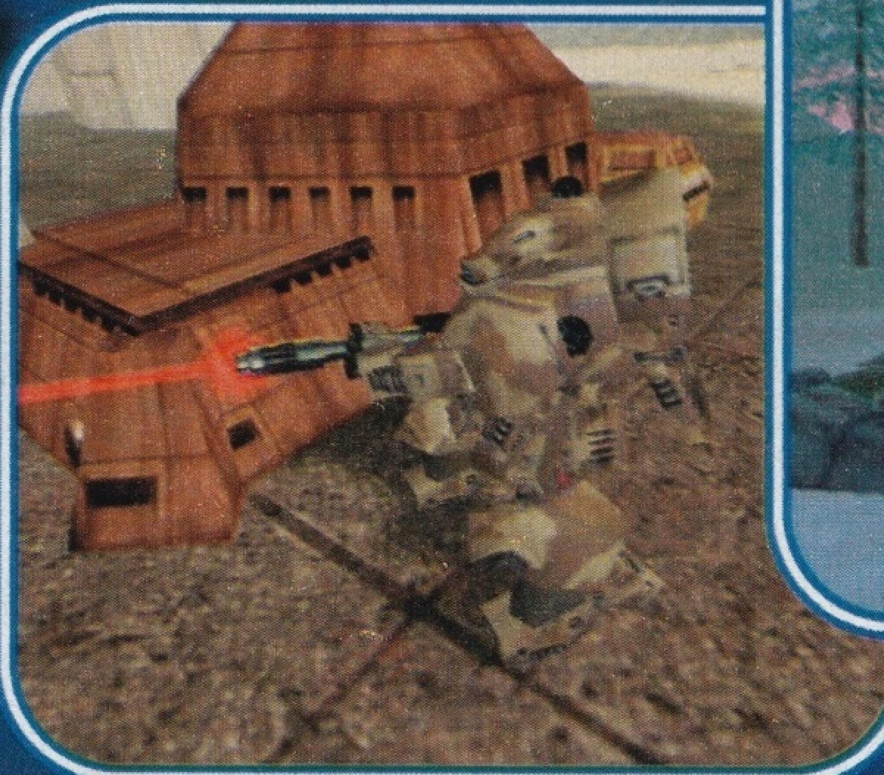
66 Clickers


Viking Invasion s.32


Colin McRae Rally 3.0. s.20

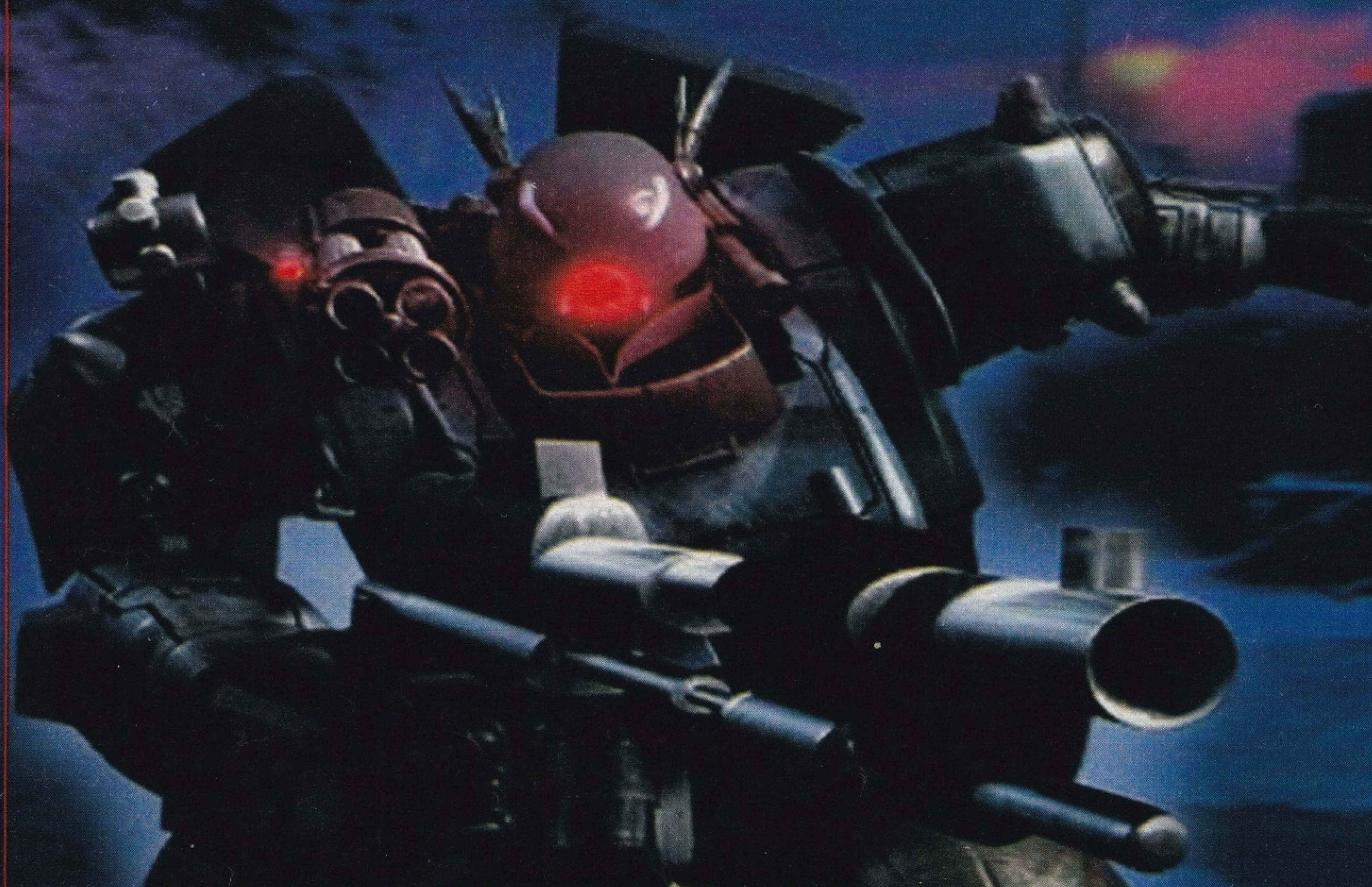
Następny numer już 15 lipca

HEAVY GEAR II





Pokaż, na co cię stać na futurystycznym polu walki... Zwyciężca może być tylko jeden!



W przypadku uruchomienia gry HEAVY GEAR 2 na komputerze pracującym pod kontrolą polskojęzycznej wersji Windows mogą wystąpić kłopoty ze sterowaniem ruchami robota w czasie gry. W takiej sytuacji należy od nowa zdefiniować klawisze sterujące lub skorzystać z gotowej konfiguracji zapisanej w pliku Click.DFF, który znajduje się na CD #2. Plik ten należy skopiować do podkatalogu Shell\bindings znajdującego się w katalogu, w którym zainstalowano grę – standardowo: C:\Program Files\Xplosiv\Heavy Gear 2\.

Uszkodzone płyty?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Tego tytułu nie trzeba chyba nikomu przedstawiać! Jedna z najlepszych gier sportowych wszech czasów doczekała się już czwartej odsłony. Jeszcze lepsza grafika, jeszcze więcej tricków, po prostu poezja!





Colin McRae Rally 3

Według niejednego gracza to najlepsze wyścigi samochodowe, jakie powstały. Ultrarealistyczna grafika, niesamowicie dokładne modele wozów, niezwykła dynamika jazdy – to znaki rozpoznawcze całej serii, a w szczególności trzeciej jej części.







Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa



Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel /0#22/ 517-02-44

Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Michał Cichy, Marcin Izydorczyk, Marcin Kułakowski, Maciej Lewczuk, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek, Anna Wojewódzka.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

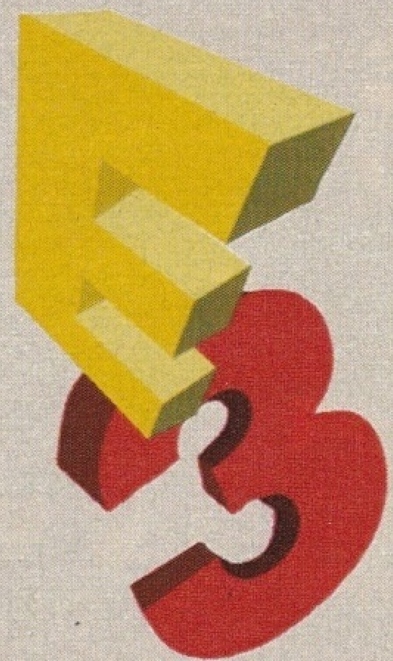
Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

Adres poczty e-mail: click@click.pl

Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel /0#22/ 516-35-17

Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków

ISSN 1509-0558

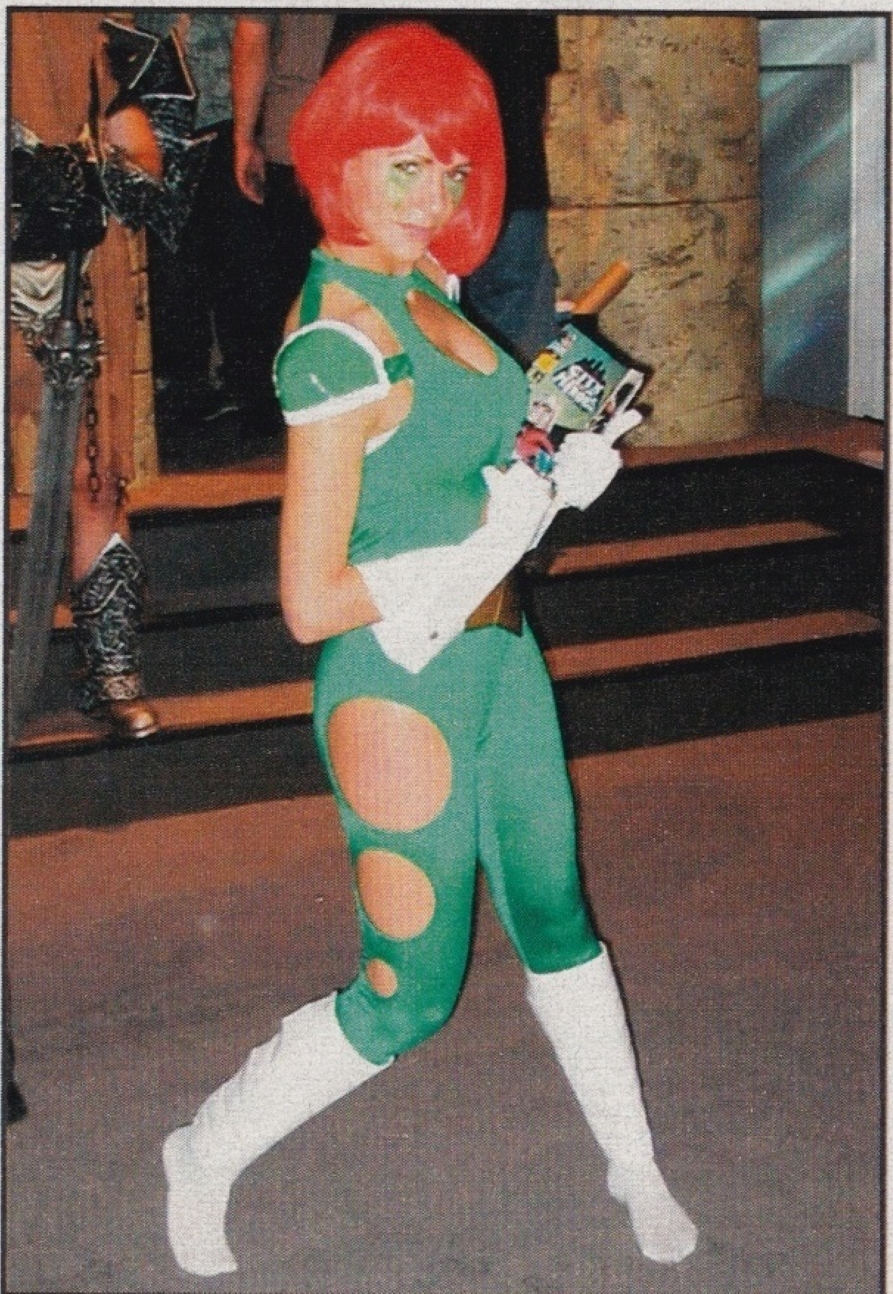


Co pokazano na targach E3

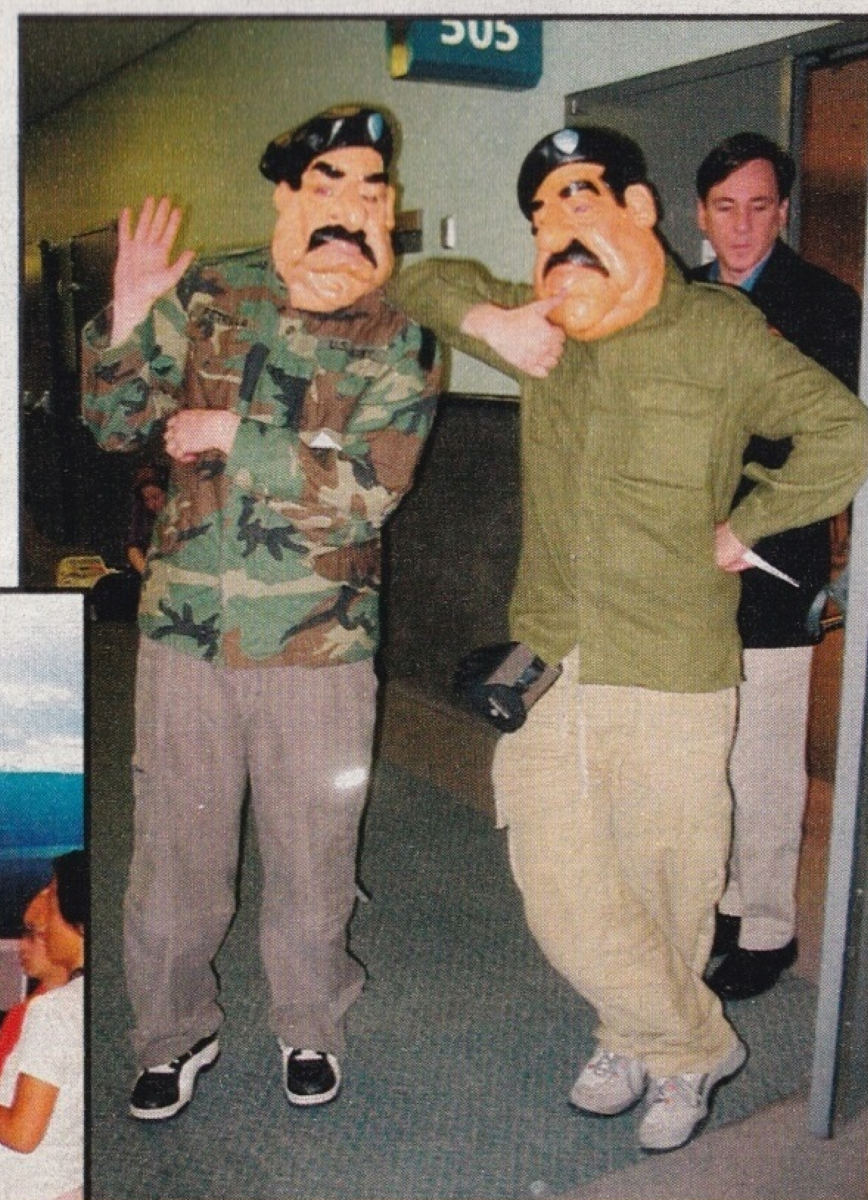
Bez fajerwerków

















Kalifornia zamieniła się niedawno w światowe centrum gier komputerowych – w połowie maja odbyły się w Los Angeles targi Electronic Entertainment Expo, znane jako E3. Mimo ogromnej rangi tej imprezy i rekordowej liczby zaproszonych gości w lokalnej prasie więcej mówiło się o premierze niezbyt udanego filmu „Matrix: Reaktywacja" niż o pokazie świetnego THE MOVIES Petera Molyneuxa. Potwierdza to obiegową opinię, według której gry wciąż nie znalazły sobie trwałego miejsca w świadomości przeciętnych obywateli.

Tegoroczne targi nie doczekały się żadnego spektakularnego wydarzenia. Nie zaprezentowano na nich ani jednej innowacyjnej konsoli, ani jednej przełomowej gry czy technologii, o której mówiliby wszyscy. Jednak swoje oferty przedstawiło blisko dwieście firm, zaś liczba nowych tytułów przekroczyła tysiąc. Konsole utrzymały swoją przewagę nad pecetami, choć te ostatnie powoli zaczęły odrabiać straty. Wiele głośnych tytułów, takich jak MEDAL OF HONOR: RISING SUN czy LORD OF THE RING: RETURN OF THE KING ukaże się jednocześnie na PS2, Xboxa, GCN i PC (choć GameCube został wyraźnie w tyle). Inne trafią z kolei wyłącznie na pecety – los ten spotka m.in. WORLD OF WARCRAFT, BREED czy VIETNAM: MEN OF VALOR. Ta korzystna dla „kloniarzy" sytuacja potrwa zapewne do czasu premiery PS3 i Xbox Next, kiedy to kolorowe skrzynki znów wyprzedzą blaszaki o kilka długości...

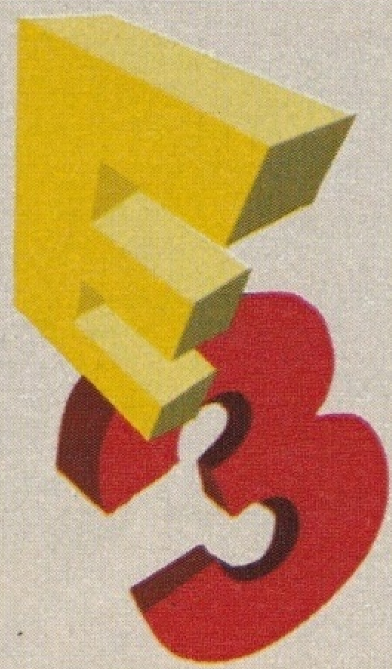
Do najciekawszego starcia doszło na targach pomiędzy strzelaninami FPP – świeżo zapowiedziany HALF-LIFE 2 rzucił wyzwanie oczekiwanemu DOOM 3: THE LEGACY i świetnemu rosyjskiemu STALKER: OBLIVION LOST (o którym w CLICKU! nieraz już pisaliśmy). Dzieło Valve od strony graficznej wypadło niewiele gorzej niż program Johna Carmacka, lecz zaoferowało znacznie bardziej wydajny silnik. DOOM 3 testowany na komputerze P4 3.0 GHz z 1 GB RAM i kartą Radeon 9800 Pro 256MB działał z szybkością 10 klatek na sekundę i dopiero wpięcie GeForceFX 5900 Ultra, układu kosztującego tyle co nowa konsola z kompletem gier, pozwoliło graczom cieszyć się w miarę płynną grafiką.

Dobrze wypadły też samochodówki i zręcznościówki TPP. Strategie, mimo obecności kilku naprawdę głośnych produkcji, pozostały w ich cieniu.

Na targach pojawili się również Polacy. Największe zainteresowanie zwiedzających wzbudziło stoisko Techlandu, gdzie prezentowano recenzowaną w tym numerze CLICKA! strzelaninę CHROME, a także ciekawe wyścigi rajdowe XPAND RALLY. Oba programy bardzo się spodobały, a przygodom Bolta Logana wróżono nawet międzynarodową karierę (wszystko w łapkach speców od marketingu firmy Strategy First). Z kolei Cenega chwaliła się produkcjami takimi jak KOREA: FORGOTTEN CONFLICT (bardzo mocny konkurent COMMANDOS 3), strategią UFO: AFTERMATH czy grą akcji SHADE: WRATH OF ANGELS. Niestety, programy te powstają poza granicami Polski.

Pod koniec sierpnia w Londynie odbędą się targi ECTS 2003 i być może one poprawią pozycję rodzimych produkcji na Zachodzie. Wówczas do boju wkroczą przecież POLANIE 2, EARTH 2160 i WIEDŹMIN, zaś Techland opublikuje nowe materiały z ROOTS.

Michał „Joel" Zacharzewski



James Bond 007: Everything or Nothing PC, PS2, GCN, XBox

Występ w NIGHTFIRE nie udał mu się... mimo to Bond, James Bond, po raz kolejny wskakuje na ekrany domowych pecetów. W JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING uratuje świat z rąk szalonego milionera, tym razem planującego wywołać ogólnoświatową wojnę i zniszczyć całą Ziemię. Program zaoferuje widok TPP, około 20 rodzajów broni i drugie tyle gadżetów, możliwość bicia się na pięści i wykorzystywania elementów otoczenia, takich jak butelki, krzesła czy skrzynie. Będzie można się przejechać Porszakiem Cayenne, czołgiem, śmigłowcem i motocyklem. Samą grę da się ukończyć dwiema metodami – siłowo i tzw. sposobem. W tym ostatnim przypadku wymagania minimalne programu wzrastają o sprawny rozum, taktowany w miarę szybkim zegarem.





Adiboo and the Energy Thieves PC, PS2, GCN

Chłopiec w czerwonej czapeczce, z wystającymi spod niej spiczastymi uszkami. Elf? Ofiara przemocy ze strony nauczycieli, którzy edukują przez pociąganie? Nie – bohater serii gier edukacyjnych dla dzieci. Na E3 zapowiedziano kolejną z nich, ADIBOO AND THE ENERGY THIEVES. Tym razem będzie to klasyczna platformówka z całą masą skakania po poziomach, ścigania się z przeciwnikami oraz z rozwiązywaniem zagadek logicznych. Jej cechą charakterystyczną ma być inteligentny system zarządzania poziomem trudności, automatycznie dostosowujący go do umiejętności gracza. Kolorowa, szalenie jaskrawa grafika oraz dopracowana animacja mają zadecydować o sukcesie programu. Sęk w tym, że ADIBOO jest w Polsce równie popularny co nasz CHROME w Górnym Karabachu...



Age of Wonders: Shadow Magic PC

Imperium Zła postanowiło zapracować na swoją imponującą nazwę i przeprowadziło szturm na stolicę krainy zamieszkałej przez Antyczne Rasy. Z konfliktu skorzystał mroczny Phobius, który w ciągu kilku nocy uzbroił swe demoniczne hordy i ustawił je wzdłuż granicy królestwa. Międzywymiarowy pokój zawisł na włosku... Gracz wcieli się w jednego bądź kilku potężnych herosów i – niczym w HEROES OF MIGHT AND MAGIC – ruszy do walki z wrogiem. Do kompletu dostanie rozbudowaną kampanię single-player, krainę cieni (nowość w stosunku do AOW2), ulepszony generator map i edytor scenariuszy. Program trafi do sprzedaży pod koniec lata, wcześniej w Sieci pojawią się trailery oraz wersja demo.



Need For Speed: Underground PC, PS2

Kolejna, ósma już odsłona kultowej serii NEED FOR SPEED przeniesie cię do świata nielegalnych wyścigów miejskich. Będziesz ścigał się na 400 metrów w trybie drag, także w klasycznych nocnych rajdach – przez miasto, bez trasy, kto pierwszy na mecie. W czasie prac nad programem wykorzystany zostanie ulepszony silnik NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2. Autorzy gry obiecują ponad 20 licencjonowanych samochodów, m.in. Toyotę (Supra, MR2, Celica GT-S), Subaru (WRX, WRX STI), Mitsubishi (Lancer Evo VIII, 3000GT, Eclipse GS-X), Hondę (S2000, NSX, RSX, Integra Type-R), Mazdę (RX-7, RX-8, Miatac) i Nissana (350Z, Skyline, Silvia S15). Niestety, na liście brakuje rdzennie polskich Warszaw i Syren.



Half-Life 2 PC

Potwierdziło się. HALF-LIFE 2 powstaje, wygląda fenomenalnie i jeszcze w tym roku powali fanów na kolana. Gracz po raz kolejny wcieli się w brodatego naukowca Gordona Freemana i wyruszy do walki z kosmitami. Tym razem zajęli oni wschodnioeuropejskie miasteczko City 17. Autorzy gry obiecują same atrakcje. Po pierwsze, świetny, wciągający i zakręcony scenariusz. Po drugie, ciekawe projekty kosmitów – niektórzy z nich będą mieli 20 metrów wysokości. Po trzecie – dopracowaną Sztuczną Inteligencję, operującą nie na popularnych skryptach, a na specjalnym kodzie analizującym bieżącą sytuację, w tym zachowanie gracza. Po czwarte i chyba najważniejsze – profesjonalny zestaw edytorów i narzędzi do tworzenia modów. Zdaniem wielu obserwatorów HALF-LIFE 2 znalazło się w ścisłej czołówce pecetowych gier zaprezentowanych na targach E3.



Celebrity Deathmatch PC, PS2, GCN, XBox

Był sobie w MTV taki program, w którym mordowały się plastelinowe ludki. Ot, szerokousty Mick Jagger wkładał kij w nos Steve'a Tylera z „Aerosmith", a Britney Spears dostawała w mordę od swej ukochanej koleżanki po fachu, Christiny Aguilery. Walki spodobały się widzom muzycznej stacji, jej prezes pogłówkował więc i zlecił zrobienie gry komputerowej bazującej na tym pomyśle. Już wkrótce pokierujesz więc takimi gwiazdami jak Tommy Lee, Marilyn Manson, Busta Rhymes, Dennis Rodman, Anna Nicole Smith, Jerry Springer, Shannen Doherty, Carmen Electra czy chłopaki z NSYNC. Będziesz demolował twarze przeciwników, łamał im ręce, upuszczał krwi. Mało tego, w specjalnym edytorze ulepisz swojego własnego Bogusia Lindę i w jego towarzystwie sięgniesz po tytuł mistrza (boksu?).



Harry Pottfall?

Stary hit z komputerów 8-bitowych – PITFALL – wraca do akcji. W grze HARRY PITFALL ów zwariowany podróżnik wyprawi się do Afryki, gdzie czeka go 50 kolorowych, platformowych poziomów pełnych dzikich zwierząt oraz huśtania się na lianach. Program pojawi się pod koniec roku na najpopularniejszych konsolach i jeśli odniesie sukces, jego śladem powędruje wersja pecetowa.



Wielomłotek

Równo za rok zakończą się prace nad sieciową grą cRPG, zatytułowaną WARHAMMER ONLINE. Program powstaje na licencji Games Workshop i zapowiada się dość klasycznie: dark fantasy, tradycyjny zestaw ras, potwory, podziemia, krwawe bitwy, trójwymiarowy silnik i... konieczność posiadania przyzwoitego łącza internetowego. Pozycja obowiązkowa dla miłośników świata Warhammer.



Atlantyda 4

Firma Cryo zdechła i pies z kulawą nogą ją nosem trąca. Na szczęście jej najciekawsza seria przygodowa znajdzie duchową kontynuatorkę w grze ATLANTIS EVOLUTION. Jej bohater, Curtis Quick, postanawia wybrać się w 1904 roku do Ameryki. W czasie dziewiczego rejsu jego okręt tonie, on sam trafia zaś na Atlantydę. Na wyspie trwa bój pomiędzy jej mieszkańcami a gniewnymi bogami i wprost nie wypada się w niego nie wmieszać.



Matrix Online PC



Matrix przypomina wielką grę komputerową, w której udział biorą niemal wszyscy ludzie. Podłączeni do superwydajnych pecetów, śnią swoje sny o zwykłym życiu w zwykłym mieście, o kłopotach w szkole i pierwszej miłości. Tylko niektórym – wybrańcom takim jak Neo – udaje się opuścić ów złudny świat i trafić do Zion, stolicy ruchu oporu. Filmowa fikcja? Nie, gra komputerowa. MATRIX ONLINE to sieciowy MMOcRPG, zapowiadany na połowę 2004 roku. Znajdziesz w nim niezwykle widowiskową grafikę (lepszą od tej z ENTER THE MATRIX), całą masę świetnych bijatyk, głęboką fabułę oraz ciekawe questy. Za wszystkim stoją oczywiście bracia Wachowscy, tym razem współpracujący z firmami Monolith i Ubi Soft.

Chicago 1930 PC

Czasy Ala Capone, a ściślej czasy prohibicji to taki śmieszny okres w dziejach Stanów Zjednoczonych, gdy oficjalnie nie pił nikt, a w praktyce wszyscy. W CHICAGO 1930, nowej grze autorów DESPERADOS, będziesz dowodził pięcioosobowym oddziałem gangsterów bądź gliniarzy. Czekają cię naloty na kasyna, próby odbicia groźnych przestępców, uliczne strzelaniny i spotkania o północy w dokach bądź magazynach. Do dyspozycji otrzymasz kilkanaście różnych rodzajów broni oraz wiele postaci do wyboru (opisanych takimi parametrami jak celność, walka wręcz, pierwsza pomoc, charyzma, rzucanie), wreszcie Sztuczną Inteligencję znacznie poprawioną w stosunku do tej z ROBIN HOODA. Miłośnicy serii COMMANDOS już dziś mogą zacząć szykować mieszki ze złotem.





Colin McRae Rally 04

Xbox, PS2, PC

Będzie. Zachwyci grafiką i realizmem jazdy. Przyniesie możliwość wyboru drużyny (wszystkie biorące udział w przyszłorocznych zawodach), samochodu (20 sztuk, w tym „czwórki" Citroen Xsara, Mitsubishi Evo 7 i Subaru Impreza oraz „dwójki" Ford Puma i Fiat Punto) i trasy w jednym z ośmiu krajów (m.in. Finlandia, Australia, USA, Wielka Brytania). Do tego dojdzie zupełnie nowy tryb testowania nowych części i współpracy z działem researchu, dzięki któremu gracze usprawnią swój wóz i „przekonają" go, by jeździł szybciej i lepiej trzymał się nawierzchni. Premiera PC oficjalnie nie została zapowiedziana, lecz w kuluarach mówiło się, że jeśli zadowalająca ilość pudełek z COLIN MCRAE RALLY 3 znajdzie nowych właścicieli, to...



Call Of Duty PC

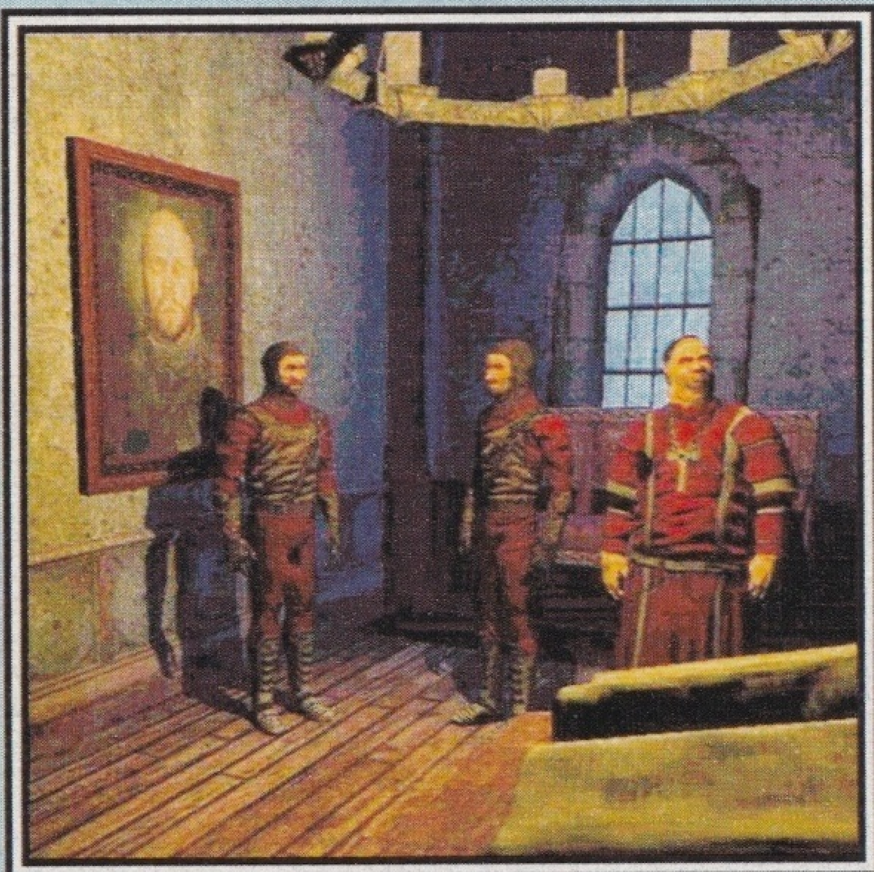
Znowu wojna i znowu druga światowa. Oj, co ten MEDAL OF HONOR narobił ze scenarzystami... Hm, właściwie to nic nie narobił, gdyż CALL OF DUTY przygotowują ci sami ludzie, którzy pracowali nad ALLIED ASSAULT. Tym razem zapowiadają spojrzenie z oczu szeregowego żołnierza na najważniejsze bitwy tamtych lat. Jeśli więc lubisz ciche i spokojne wioski, w których można wybić wszystkich mieszkańców, a i tak nikt tego nie zauważy, zrezygnuj z tego programu. Jeśli jednak wolisz przedzierać się przez zasieki i worki z piaskiem w huku bomb i terkocie karabinów maszynowych, mocząc buty w krwi swych przyjaciół – masz na co czekać. Gra wykorzystuje znacznie ulepszony silnik QUAKE 3 ARENA i zapowiada się bardzo interesująco.

Battlefield Command PC

W 1939 roku Hitler wziął sobie do serca słowa festiwalowej piosenki zespołu Ich Troje i wprowadził zasadę „Keine Grenzen" na granicy polsko-niemieckiej. Ten tragiczny epizod z historii naszego kraju (mowa o wojnie, nie o piosence) dość rzadko pojawia się w grach poświęconych temu okresowi. Nie zapomnieli o nim programiści z rosyjskiej kompanii 1C, którzy na zlecenie Codemasters przygotowują taktyczną strategię czasu rzeczywistego BATTLEFIELD COMMAND. Program przyniesie perfekcyjną, trójwymiarową grafikę, możliwość rozegrania ponad 100 bitew oraz 320 rodzajów broni, od karabinów po czołgi i samoloty. Autorzy IŁ2 STURMOVIK obiecują również, że każde ze starć rozegra się na mapie odtworzonej na podstawie szczegółowych danych topograficznych. Kto wie, może zobaczysz na ekranie komputera swoje rodzinne włości, włącznie z drzewkiem, które zasadził pradziadek Samuel?



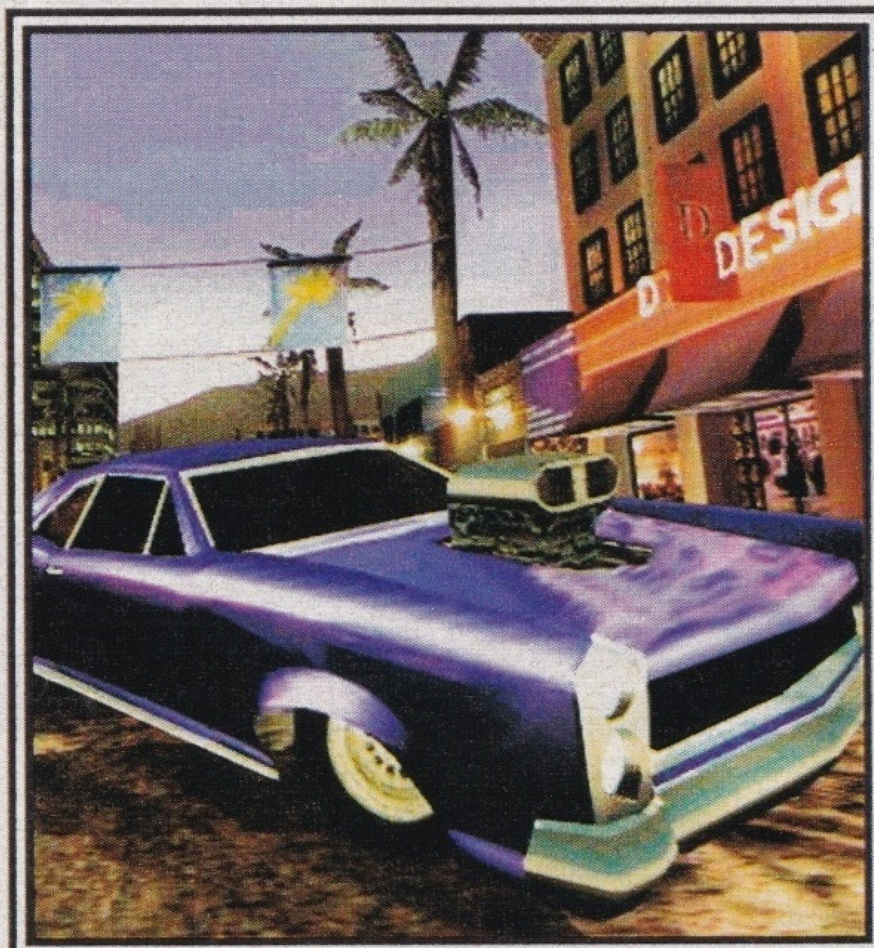
Thief 03 PC, Xbox



Trzecią część jednej z najsłynniejszych skradanek na PC przygotowuje sam Warren Spector, autor DEUS EX. Gracz po raz kolejny wcieli się w postać Garretta, zdolnego złodzieja uwielbiającego kraść bogatym i rozdawać biednym (czyli sobie). Czekają go „włamy" do zamków, pałaców, karczm, katedr, muzeów i lochów, starcia ze strażnikami, ochroniarzami i zwykłymi bandytami, których w średniowieczu nigdy nie brakowało. Wszystko po to, by zdobyć cenne artefakty z miejskiego skarbca, mogące ochronić osadę przed mającą się ziścić klątwą. Garrett otrzyma oczywiście komplet narzędzi pracy (wytrychy, haki, noże, rękawice do wspinaczki, kusze z wieloma rodzajami strzał), zaś gracz – unikalny system „świadomości ciała", umożliwiający mu zobaczenie własnych rąk czy nóg podczas podnoszenia przedmiotów czy wspinania się. Brzmi to niezbyt przekonująco, ale... poczekamy, zobaczymy.

Midnight Club 2 PC, PS2, Xbox

Najpoważniejszy konkurent NEED FOR SPEED: UNDERGROUND – wysokobudżetowa zręcznościówkach o miejskich wyścigach, jakże popularnych od czasów premiery filmu „Szybcy i wściekli". W MIDNIGHT CLUB 2 będziesz zasuwał przez trzy duże miasta, Nowy Jork, Tokio i Paryż, odtworzone na podstawie prawdziwych map i uzbrojonych w autentyczny ruch miejski. Będziesz gnał do przodu bez jakichkolwiek zasad i bez pilota drącego ci się do ucha, w którą stronę jechać. Nie spotkasz też policjantów blokujących ruch i z uśmiechem patrzących, jak pędzisz przed siebie. Ci, których dostrzeżesz, błyskawicznie ruszą twoim śladem, błyskając groźnie kogutami. Po prostu miasta z tej gry będą żyć... tobie pozostanie wybór właściwej drogi do celu i trzymanie nogi na pedale gazu.



Gladiator: Sword of Vengeance PC, PS2, Xbox



Rok 106 naszej ery, rok śmierci cesarza Trajana. Imperium coraz wyraźniej chyli się ku upadkowi, brakuje człowieka, który poderwałby mężny naród rzymski na nogi i poprowadził ku kolejnym zwycięstwom. Krwawy, na wpół szalony dyktator Arruntius nie nadaje się do tej roli... miast walczyć, woli przyglądać się walkom. Właśnie po to na gruzach jednej z dzielnic Rzymu stawia gigantyczne koloseum, w którym najlepsi gladiatorzy będą walczyć na śmierć i życie.... GLADIATOR to pecetowa bijatyka z dużą ilością combosów, ciekawymi lokacjami, scenariuszem zawierającym elementy gier przygodowych. Gdzie przełom? W braku przełomu chyba...

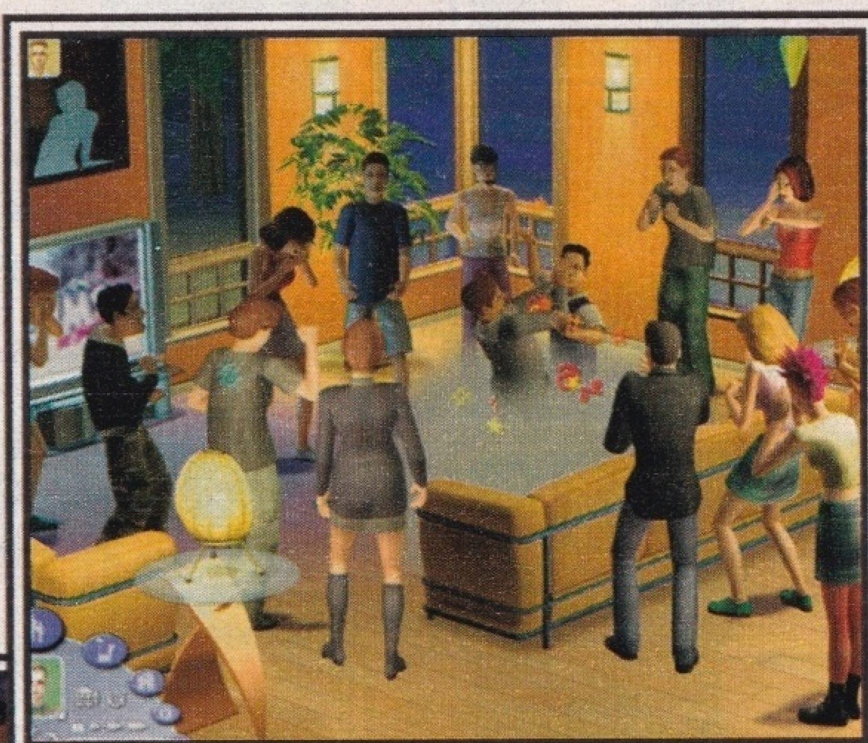
FIFA Football 2004 GBA, GC, PC, PSX, PS2, Xbox

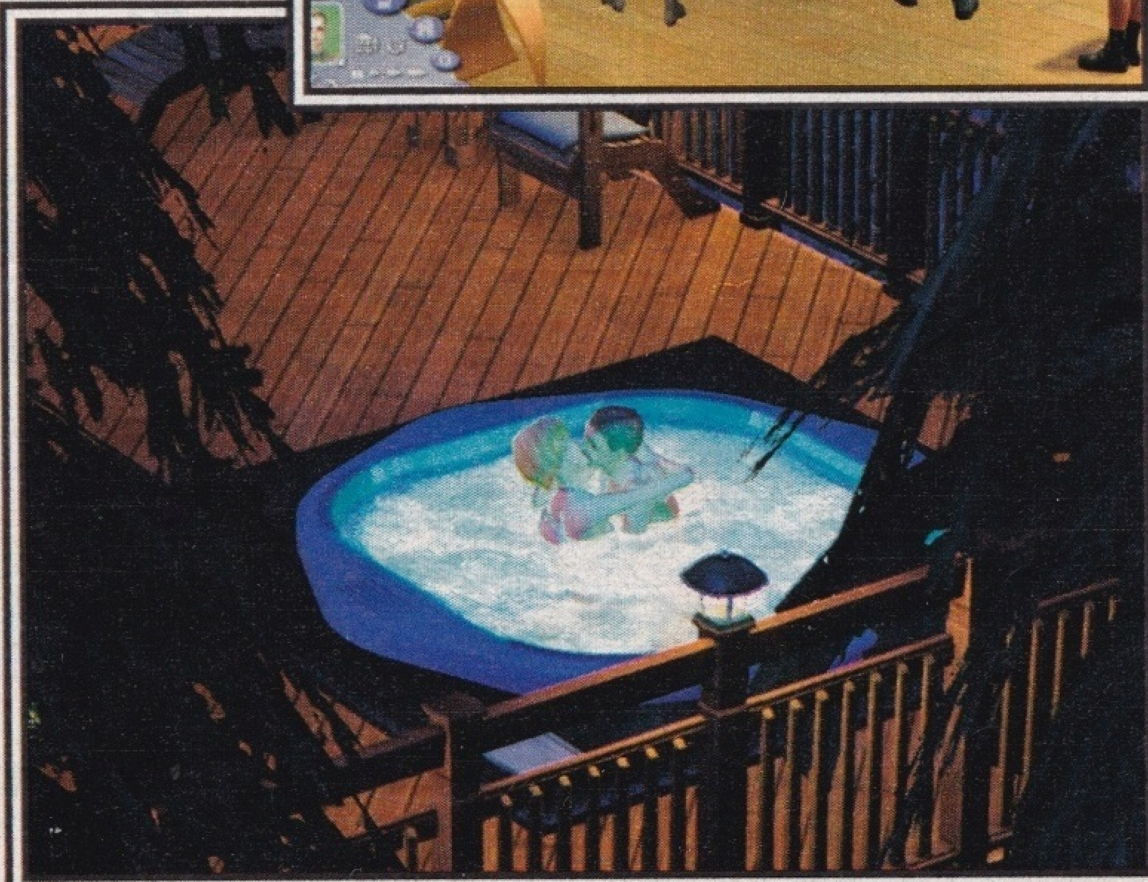
Dwa tysiące czwarty odcinek ulubionej piłki nożnej pecetowców. Zmiany? Przede wszystkim te, co zawsze – bardziej dopracowana grafika, lepsze animacje, aktualne składy i umiejętności piłkarzy (16 lig, 350 drużyn i 10 000 graczy), ponad 300 nowych zawołań kibiców, wreszcie całkowicie nowy tryb kariery, umożliwiający zarządzanie klubem i prowadzenie polityki transferowej. Model rozgrywki stanie się nieco bardziej zręcznościowy, a jednocześnie – dzięki poprawieniu procedur Sztucznej Inteligencji – mecz w daleko większym stopniu przypominać ma te prawdziwe, znane z telewizji. Coś nowego? Nowa piosenka, opcja zmiany taktyki w czasie akcji, poprawiony system kontroli nad zawodnikiem bez piłki... Wystarczy? Pewno tak, gdyż seria FIFA znana jest z tego, że rozwija się w żółwim tempie.



Sims 2 PC

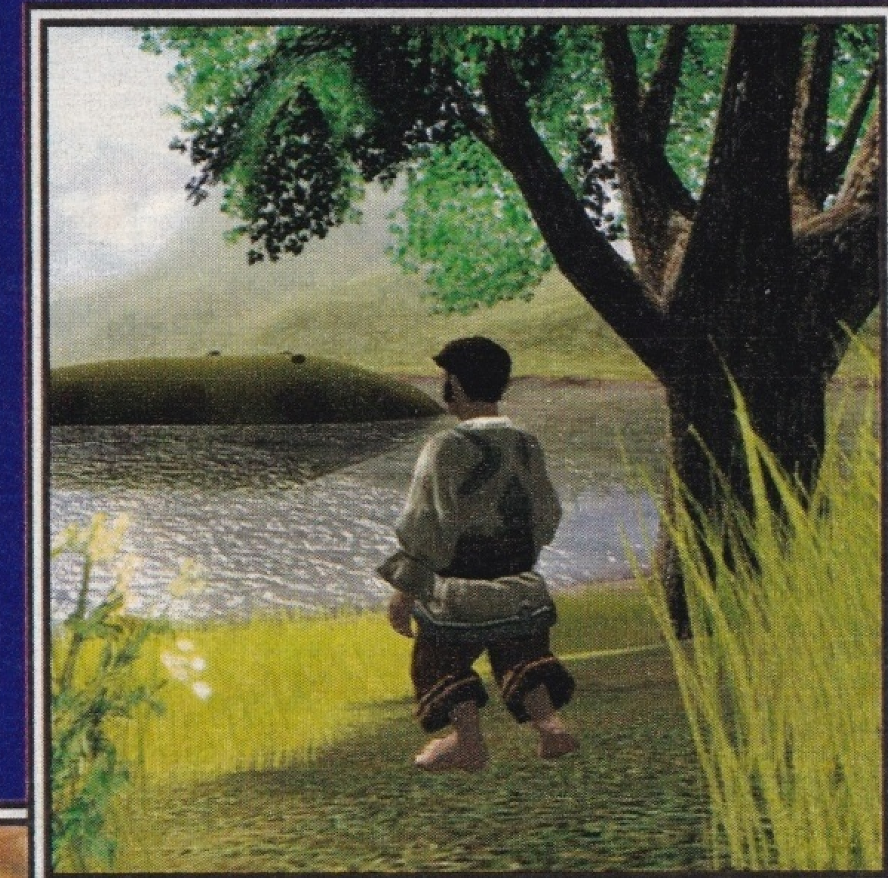
Najlepiej sprzedająca się gra 2000, 2001 i 2002 roku doczekała się kontynuacji! SIMS 2 przyniesie nowy, w pełni trójwymiarowy silnik graficzny oraz sprawdzony model rozgrywki. Jednak do dziesiątków zawodów, sprzętów domowych i tematów rozmów dołączone zostaną nowe opcje, zwiększające interaktywność i złożoność rozgrywki. Przede wszystkim na początku zabawy będziesz mógł stworzyć swojego własnego sima, uformować jego twarz, kolor skóry czy włosów. To istotna część gry, gdyż zarówno wygląd zewnętrzny, jak i najważniejsze cechy charakteru zostaną przekazane potomstwu. Zwiększy się również znaczenie kluczowych decyzji w życiu sima, takich jak wybór zawodu czy kandydata(ki) na żonę/męża. Będzie można stawiać wielopiętrowe budynki, chodzić na dyskoteki, spotykać się na piwie ze znajomymi... jednym słowem simy z hukiem wkroczą w XXI wiek. Nie wiadomo jedynie, czy dużo wyższe wymagania sprzętowe nie zniechęcą tych graczy, którzy wciąż jeszcze tkwią w epoce Pentium 300 MHz.





Middle-Earth Online PC

Jedna z najładniejszych gier sieciowych na targach zaprosi cię do Śródziemia, magicznej krainy opisanej przez Tolkiena we „Władcy Pierścieni". Wcielisz się w przedstawiciela jednej z pomieszkujących tam ras (ludzie, elfy, krasnoludy, niziołki itp.) i przeżyjesz niezwykłe przygody, o których nieskomputeryzowani potomkowie Froda mogliby tylko pomarzyć. Wielką zaletą programu jest fenomenalna grafika, z pietyzmem odmalowująca znane z książki zakątki Shire, Gondoru, Isengardu czy Morii, oraz możliwość założenia drużyny i wyprawienia się wraz z nią na wojnę przeciwko rosnącemu w siłę Sauronowi. Niektórzy dziennikarze spekulowali, że nawet WORLD OF WARCRAFT nie ma szans w starciu z wściekłymi hobbitami!





Pirackie Karaiby

Stało się. Hollywood położył swoje brudne łapska na drugiej części strategii morskiej SEA DOGS i przemianował ją na PIRATES OF THE CARRIBEAN. Film pod tym tytułem pojawi się w polskich kinach jesienią. Gra posiada podobny wątek główny (pojawiają się w nim starożytne klątwy i ożywieni umarli), jednak będzie on stanowił zaledwie 5 procent całego programu. Miłośnicy SEA DOGS nie powinni być więc zawiedzeni.



Ukryci 2

Prace nad HIDDEN AND DANGEROUS 2, kolejną grą autorów MAFII, powoli zbliżają się do końca. Na miłośników taktycznych strzelanin czeka ponad 20 misji, interaktywne środowisko programu (możliwość komunikowania się z NPC'ami), złożona linia fabularna oraz udoskonalone procedury Sztucznej Inteligencji, pozwalające dowodzić oddziałem bez jakichkolwiek zgrzytów.



Celna elita

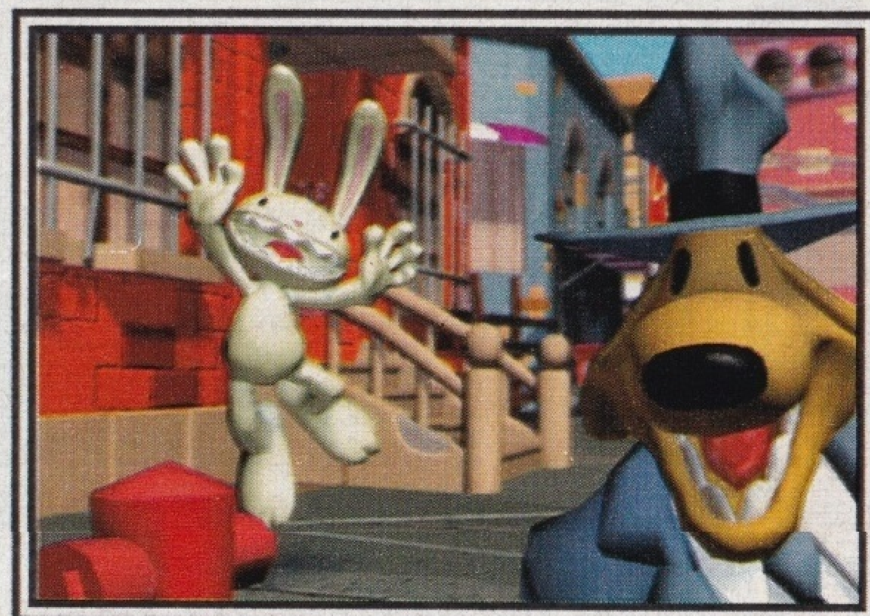
Firma Rebellion, znana m.in. z gier GUNLOK i ALIENS VS PREDATOR, zgodnie z obowiązującą modą przygotowuje widowiskową strzelaninę z czasów II wojny światowej. W SNIPER ELITE wcielisz się w zwerbowanego przez OSS (The Office of Strategic Services, praszczur CIA) niemieckiego snajpera, robiącego porządek w obleganym Berlinie. Oby nie wyszedł z tego SNAJPER 2...

Empires: Dawn of the Modern World PC

Jedna z najciekawszych strategii na targach, przygotowywana przez Ricka Goodmana, autora AGE OF EMPIRES. W pełni trójwymiarowa, z całą masą jednostek i doskonałymi procedurami Sztucznej Inteligencji. Niemożliwe? Cóż, na razie są to jedynie obietnice, jednak wszystko wskazuje na to, że będą miały pokrycie w faktach. W EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD przemierzysz czasy średniowiecza, erę kolonializmu i epokę kolei żelaznej. Weźmiesz też udział w I i II wojnie światowej. Pod twoją komendą znajdą się setki różnych jednostek i staniesz na czele kilkunastu różnych narodów.



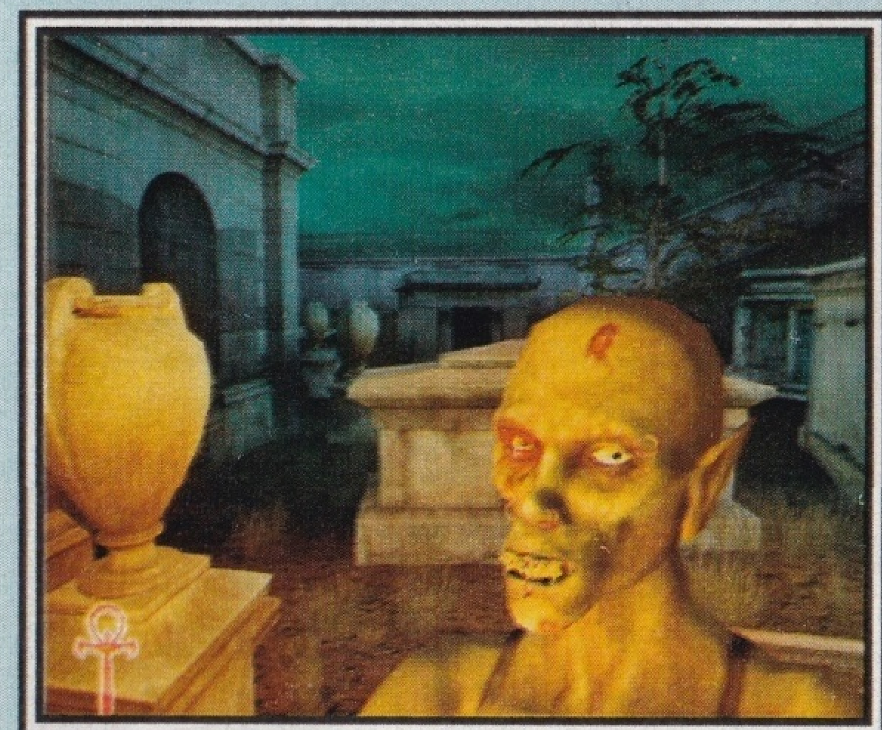
Sam & Max Freelance Police PC



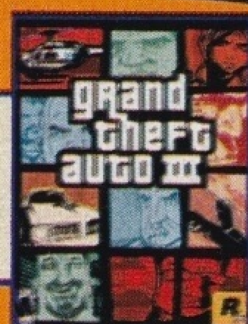
Kontynuacja przebojowej przygodówki z ery miękkich dyskietek. Sam i Max to szalone zwierzęce duo, rozwiązujące najbardziej skomplikowane zagadki kryminalne świata. Tym razem ich szlak przetnie prawdziwy geniusz zbrodni... Gra ma wyjść na wiosnę 2004 roku i chyba właśnie dlatego informacji jest o niej tyle, co kot miniaturka napłakał. Autorzy gry przebąkują jedynie o trójwymiarowej grafice w stylu znanym z filmowego „Shreka", dużej ilości elementów zręcznościowych oraz złożonych, pomysłowych zagadkach. Jeśli dorzucić do tego humor oryginału... może się okazać, że nagle rynkowi analitycy ogłoszą renesans przygodówek!

Vampire: The Masquerade: Bloodlines PC

Świetny tytuł, świetny engine, świetni programiści. Firma Troika Games, znana dotychczas z ARCANUM, pracuje nad drugą po REDEMPTION grą osadzoną w świecie VAMPIRE: THE MASQUERADE. Program zatytułowany BLOODLINES będzie klasyczną produkcją cRPG z widokiem FPP, osadzoną w realiach współczesnego Los Angeles. Miasto to zamieszkują zwalczające się klany wampirów, niejednokrotnie w ruch idą miecze, karabiny i strzelby. Autorzy programu obiecują wierność papierowej odmianie gry, dużo dialogów i interakcji z NPC'ami, odrobinę akcji wraz ze zmodyfikowanym trybem bullet time, wreszcie... silnik HALF-LIFE 2! To może być bardzo gorąca gra.



TOP-13 LISTA

1. Grand Theft Auto III — PC, PS2 — 001


2. Mafia — PC, PS2 — 030

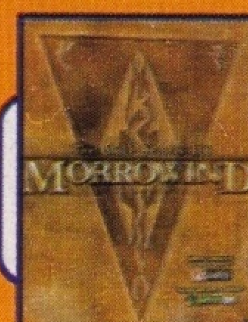

3. Diablo 2 — PC — 008


4. Neverwinter Nights — PC — 014


5. Warcraft III — PC — 010

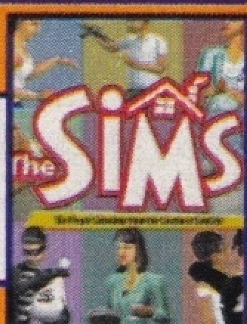

6. Medal Of Honor:... — PC — 002

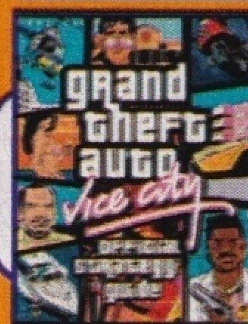

7. Gothic 2 — PC — 026

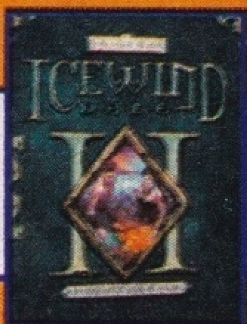

8. Morrowind — PC, Xbox — 034


9. Battlefield 1942 — PC — 032


10. Hitman 2 — PC, PS2, Xbox — 018


11. The Sims — PC, PS2 — 003


12. GTA Vice City — PC, PS2 — 025


13. Icewind Dale II — PC — 029


Secret Weapons over Normandy

PC, PS2, Xbox

Film „Szeregowiec Ryan" Stevena Spielberga oraz sukcesy MEDAL OF HONOR i BATTLEFIELD 1942 sprawiły, że grę o walkach w Normandii chce zrobić każda szanująca się firma. LucasArts sięgnął nawet po sprawdzonego mistrza Lawrence Hollanda, autora X-WINGA i SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE. Jego nowe dziecko przeniesie cię w czasy II wojny światowej i da w łapy stery ponad 20 samolotów. Dopracowana grafika, ponad 30 złożonych, długich misji, do tego możliwość pobawienia się tajnymi zabawkami Hitlera – to największe atrakcje gry. Niepokój budzi jedynie fakt, iż program powstaje jednocześnie na pecety i konsole. Nie będzie to więc symulator lotu...





Conflict: Desert Storm 2

PC, PS2, Xbox



Jeśli nie trawisz Saddama i z przyjemnością kazałbyś mu zjeść te jego głupie wąsy razem z majtkami jego syna, Uchlaja, włącz CONFLICT: DESERT STORM 2. W ciągu paru chwil przeniesiesz się do roku 1991 i trafisz w miejsce znajdujące się około 300 kilometrów za linią frontu. Twoja drużyna (Delta Force lub SAS), składająca się m.in. ze snajpera i specjalisty od broni ciężkiej, wyrusza w teren w celu zniszczenia broni chemicznej i wyrzutni pocisków SCUD, z których Husajn nakazania w Izrael. Przy okazji zajmiesz się bojownikami Gwardii Republikańskiej i zrobisz porządek w Kuwejcie. Poprawiony silnik, nowe bronie oraz ulepszone procedury Sztucznej Inteligencji to największe zalety programu.



■■■ Michał „Joel" Zacharzewski, TOP-13 Michał „Krooger" Cichy

Railroad Tycoon 3

PC

Trzecia część najsłynniejszej kolejowej gry ekonomicznej zbliża się wielkimi krokami. Największą szykującą się zmianą będzie wprowadzenie trójwymiarowej grafiki, w chwili obecnej wyglądającej niezbyt imponująco. Cała reszta została przeniesiona z RAILROAD TYCOON 2. Gracz rozpoczyna zabawę na początku Złotej Ery Kolejnictwa, buduje linie kolejowe, inwestuje w tabor (40 różnych lokomotyw) i budynki (około 150 rodzajów), walczy o dobre ceny na giełdzie towarowej i dba o rozwój branży. Z czasem urasta do miana magnata kolejowego bądź... zamienia się w bankruta zbierającego po śmietnikach puszki. Mimo stosunkowo małej innowacyjności programu pojedynek RAILROAD TYCOON 3 z przygotowywanym przez JoWood RAILROAD PIONEER zapowiada się bardzo ekscytująco.







PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

009 Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox	021 Dungeon Siege – PC
012 SW: Jedi Knight II – PC, Xbox, GCN	033 Black & White – PC
005 Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox	020 Project Gotham Racing – Xbox
004 Heroes Of Might And Magic IV – PC	007 Super Smash Bros Melee – GCN
027 FIFA 2003 – PC, PS2, PSOne, Xbox	031 Medieval: Total War – PC
019 Disciples 2 – PC	038 Operation Flashpoint – PC
006 Return To Castle... – PC	041 Tekken 4 – PS2
040 TOCA Race Driver – PC, PS2	022 Splinter Cell – PC, PS2, Xbox
043 StarCraft – PC	011 IGI 2: Covert Strike – PC
016 Original War – PC	015 Age of Mythology – PC
028 NFS3: Hot... 2 – PC, PS2, Xbox, GCN	017 Larry 7 – PC
035 Baldur's Gate 2 – PC	023 Final Fantasy X – PS2
024 Postal 2 – PC	036 Unreal Tournament 2003 – PC
037 Command & Conquer: Generals – PC	042 Twierdza – PC
013 Spider-Man... – PC, PS2, GCN, Xbox	039 The Thing – PC

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

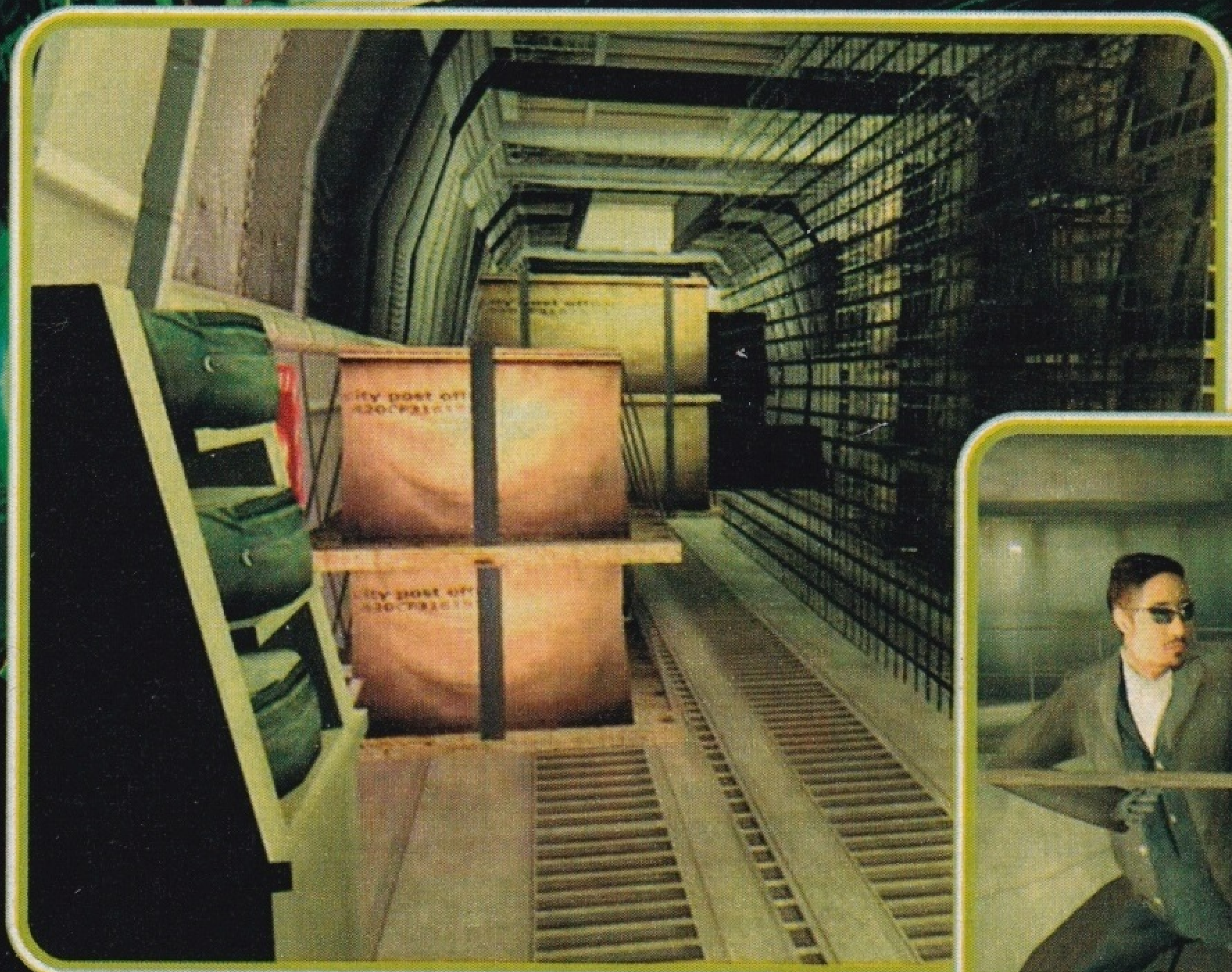
Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę TOCA RACE DRIVER ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



Nowy kandydat do tytułu „Największy zawód roku"

ENTER THE MATRIX





Enter the Matrix

Zręcznościowa TPP

4

- **Wymagania sprzętowe:** P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Shiny / CD Projekt**
- www.enterthematrixgame.com

cena 129.90

\+ Toż to „Matrix"! Świetna muzyka, bójki i znany z kina klimat!

\- Gdyby tak wyglądał Matrix, nawet dzieci wiedziałyby, że coś nie gra

Grafika 3 | Dźwięk 5 | Frajda 4

To nie jest program, którego się spodziewałeś. Gra jest brzydka, krótka, nudna i nastawiona wyłącznie na zysk

Pierwszy „Matrix" zachwycił cię. Wiedziałeś, że drugi cię nie zawiedzie. Z uwielbieniem w oczach kontemplowałeś pierwsze obrazki z gry braci Wachowskich. Z uśmiechem na ustach czytałeś wywiady z programistami Shiny. Cieszyłeś się jak dziecko, przeglądając entuzjastyczne wypowiedzi zachodnich dziennikarzy. Zapomniałeś...

Zapomniałeś, że dziennikarze w pogoni za dobrym materiałem potrafią zakochać się w kompletnym szajsie. Nie wiedziałeś też, że ostatnie dokonania Shiny – MESSIAH i SACRIFICE – zrobiły wielką klapę. Nie zwróciłeś wreszcie uwagi na fakt, iż „Szmatrix: Rekałtywacja" to tak naprawdę przegadane i wtórne widowisko. Pospieszyłeś się. Kupiłeś ENTER THE MATRIX w ciemno i w chwili obecnej siedzisz załamany przed monitorem. Czujesz się zawiedziony. Nie wiń się jednak. Winny jest system!

Fabuła gry jest zrośnięta z akcją filmu na tyle mocno, że powinna być konsumowana dopiero po wizycie w kinie. Otóż armia maszyn próbuje się przebić przez skorupę ziemską i zająć ostatnie wolne miasto Zion (Syjon). By temu zapobiec, była dziewczyna Morfeusza o imieniu Niobe oraz jej przyjaciel z załogi statku Logos, niejaki Ghost, wykonują szereg skomplikowanych misji. Walczą między innymi z maszynami w podziemnych tunelach, na prośbę Linka pędzą po zatłoczonej autostradzie, ścierają się też z drobnymi bandytami, ochroniarzami, policjantami, agentami, a nawet wampirami zamieszkującymi dom Merovinghana. Jednym słowem, biorą udział w tych wszystkich akcjach, o których jedynie wspomina się na ekranie kina.

Tym samym różnorodność gry zachwyca, zwłaszcza że każda z postaci ma swoją własną ścieżkę fabularną i wykonuje nieco inne zadania (np. gdy Niobe prowadzi samochód, Ghost ostrzeliwuje wrogów). Niestety, niektó-






re dialogi trącą banałem, a poszczególne etapy nie zawsze reprezentują dostatecznie wysoki poziom. Sceny bijatyk są na przykład genialne. Wystarczy choć raz wykonać salto z odbiciem się od ściany bądź przykopać przeciwnikowi z wyskoku, by na trwałe się w nich zakochać. Sęk w tym, że po kilku godzinach zabawy człowiek zna wszystkie uderzenia specjalne i dochodzi do bolesnego wniosku, że jest ich stosunkowo niedużo. Walki stają się więc monotonne i wtórne. W dodatku doświadczony gracz kładzie przeciwników bez jakiegokolwiek wysiłku. Jedynie starcia z agentami i wampirami budzą emocje. Przyzwoicie wypada natomiast tryb bullet time, tu nazwany focusem. Akcja zwalnia, ciosy stają się silniejsze, zaś walka dużo łatwiejsza. Niestety, w MAX PAYNE wyglądało to lepiej...

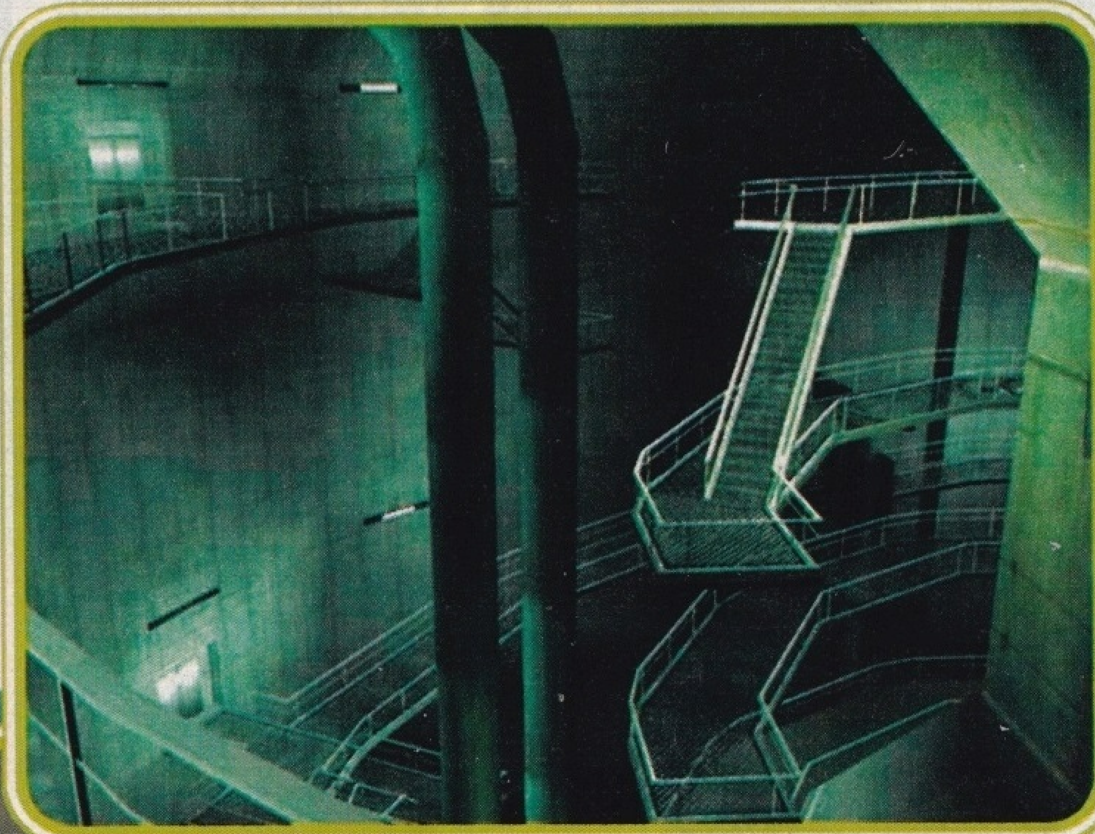
Niezbyt wciągająca okazuje się również podróż osławionym Logosem, zaś wyścig na autostradzie to już całkowita żenada i amatorka. Wóz prowadzi się szalenie niewygodnie, jest ciężki, toporny i nie da się go rozbić. Swoboda jazdy w ogóle nie istnieje, w dodatku pojazd wygląda jakby ktoś przed godziną wyciął go z kartonu po mleku. Tragedia! Koszmar! Horror w dzień biały! A jednocześnie dowód, że Shiny miało trudności z wyrobieniem się na czas (czyli na premierę filmowego „Szmatriksa: Rekałtyzacji") i zrezygnowało z należytego dopieszczania programu.

Obrazki z gry rzeczywiście wyglądają ślicznie. Główni bohaterowie stanowią niemal idealne kopie postaci, które paradują po srebrnym ekranie. Pojawiające się w grze lokacje wykonano z niewiarygodnym pietyzmem i jako żywo przypominają miejsca znane z filmu. Wiele przedmiotów można zniszczyć, stłuc bądź zestrzelić. Sęk w tym, że grafika do ładnych wcale nie należy. Bo choć wiele w niej elementów naprawdę ślicznych, to jednak giną one w morzu przeciętności. Wszystkie postacie poruszają się jak roboty: sztywno, koślawo, sztucznie. Niektórym obiektom brakuje szczegółów, inne są niedopracowane – tak jak sześcienne koła samochodów. Brakuje też porządnego dynamicznego oświetlenia. Sprawy nie ratują animowane przerywniki (działające na silniku gry i nakręcone na podstawie zdigitalizowanego materiału wideo), a także blisko godzina aktorskiego filmu. Bolą za to wymagania sprzętowe, nieadekwatne w stosunku do jakości programu.

Programiści dopracowali za to szatę dźwiękową ENTER THE MATRIX. Ciekawej muzyce, dopasowującej się do wydarzeń toczących się na ekranie, towarzyszą świetne efekty wystrzałów, rykoszetów i uderzeń. Bardzo słabo wypada za to interfejs (chyba żywcem przeniesiony z konsoli) i sterowanie, równie niewygodne co niepraktyczne. Co gorsza, szwankuje skora do szaleństw kamera oraz detekcja kolizji. Niekiedy można na przykład złapać kolesia, stojąc dwa metry od niego, kiedy indziej wymierzony cios bez powodu nie trafia w cel.

ENTER THE MATRIX to tak naprawdę fragment gigantycznej kampanii reklamowej. W rzeczywistości bowiem dwa filmy o astronomicznym budżecie, liczne ścieżki dźwiękowe, DVD z filmikami animowanymi, wreszcie sama gra stanowią jedynie elementy składowe wielkiego skoku na kasę w wykonaniu braci W. Skoku, do którego sami zainteresowani przyznają się. Mówią wyraźnie – chcesz zrozumieć „Matrix", obejrzyj „Animatrix". Chcesz kody do gry? Kup soundtrack, wybierz się po trzy razy na każdy z filmów. Wpierw jednak zapłać. Po prostu wyłóż kasę na stół i nie gadaj. Tylko szmal ma sens w naszej wersji Matrycy...

■■■ **Michał „Joelix" Zacharzewski**





colin mcrae rally 3

Grafika na wysokim poziomie, dobry dźwięk i realizm. Czegóż chcieć więcej?

Trzecia część serii jednej z najlepszych komputerowych gier rajdowych w końcu doczekała się swojej premiery w wersji na komputery klasy PC. Dlaczego trwało to tyle czasu, skoro COLIN McRAE RALLY 3 już od ponad pół roku jest dostępny na konsole? I dlaczego już za pół roku wychodzi czwarta część tytułu?! Premiera wersji PC została przesunięta o sześć miesięcy, bo po nieco chłodnym przyjęciu gry przez użytkowników konsolowych, Codemasters prawdopodobnie postanowiło program dopracować, poprawiając błędy i wprowadzając zmiany zasugerowane przez graczy i recenzentów. Czy opłacało się czekać, czy też o tytule należy raczej zapomnieć?

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy po odpaleniu gry, jest oprawa graficzna, jedna z najładniejszych, jakie kiedykolwiek można było podziwiać w wyścigach. Doskonale cieniowany i skonstruowany z bardzo dużej ilości polygonów pojazd idealnie współgra z otoczeniem. W żadnym innym programie przeznaczonym na blaszaki nie widziałem tak ładnie odwzorowanych tras, pobocza i drzew! Tak! Drzewa w CMR3 wyglądają naprawdę obłędnie i wcale nie przeszkadza fakt, że gdzieniegdzie zrobiono z nich standardową „ścianę", która nie pozwala pojechać zbyt daleko „w pole". W Anglii, podczas przejażdżki przez las, czuć miły chłód i wilgoć, a w trakcie szutrowych wojaży po Katalonii piasek skrzypi między zębami :). Nawet z pozoru błaha tekstura krawędzi pobocza obłożonego kamieniami jest doskonałej jakości! Ładnie pokazano też zmiany pogody, a w trakcie opadów z kabiny kierowcy można podziwiać bardzo realistycznie wyglądającą wodę lub śnieg. Dodatkowo gra wyposażona została w zaawansowany system zniszczeń. W bardzo efektowny sposób można stracić niemal wszystko – maskę, któ-

Colin McRae Rally 3

5-

Rajdy

- **Wymagania sprzętowe:** 1 GHz, 256 MB RAM, 650 MB HDD

cena 99.90

- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Codemasters / CD Projekt**
- www.cdprojekt.info/samochody

+ Grafika, realizm, klimat, model zniszczeń

– Gdzieniegdzie znaleźć można betonowe brzózki i reklamy „nie do zdarcia"

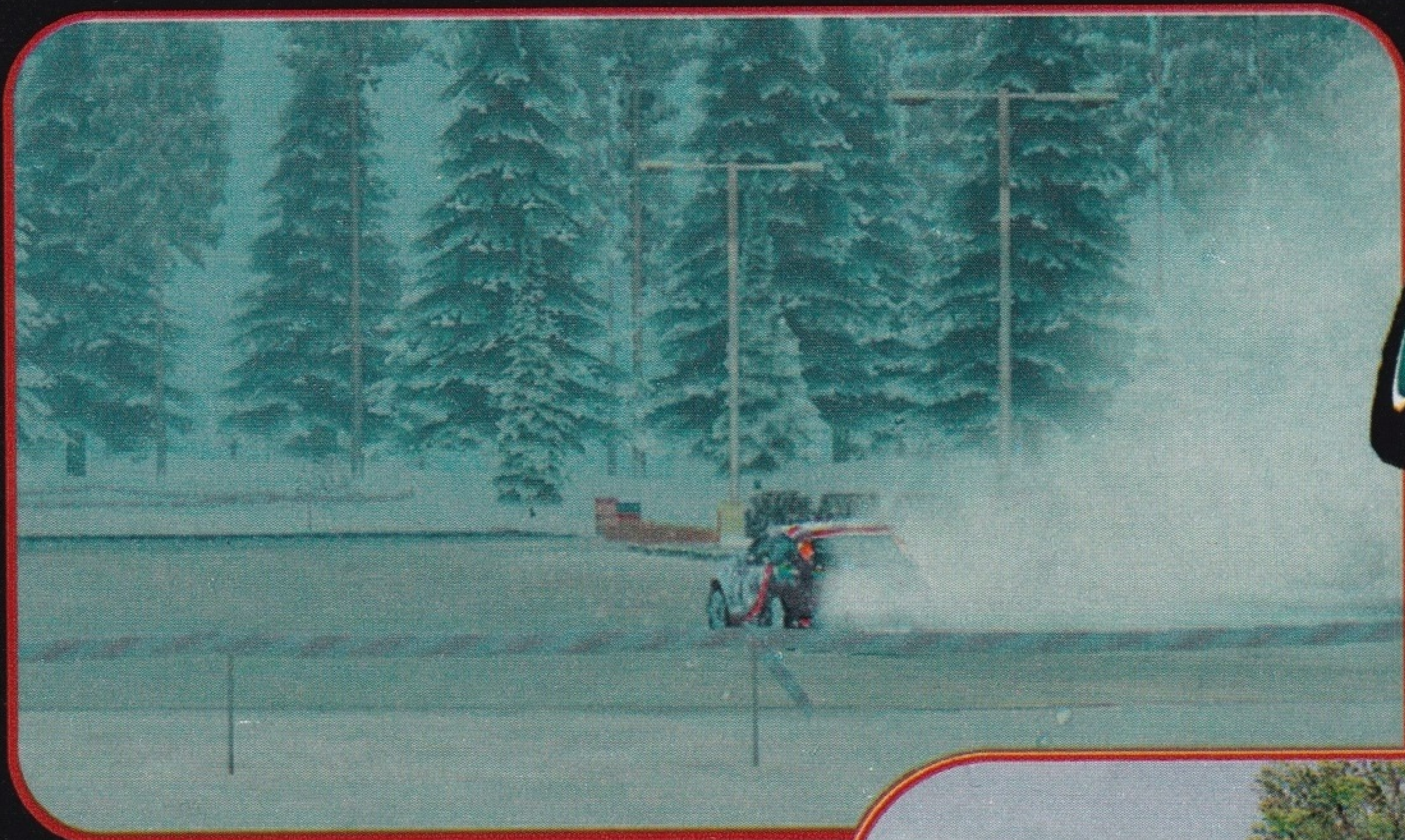
Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 5-

Panowie z Codemasters pokazali, na co ich stać. Program jest naprawdę doskonały. **Poza małymi detalami wszystko gra**













ra przelatuje ponad samochodem, błotniki, drzwi, zderzaki (przedni efektownie zwija się pod samochód) i tylną klapę. Każdy element ma kilka stopni deformacji, np. koło można stracić na dwa sposoby – całe koło lub samą oponę (jazda na feldze rządzi!). Choć niedawno sam byłem testerem wytrzymałości blachy samochodowej (Passaty to mocne wozy ;-)), to stwierdzam, że totalna rozwałka WueRCeka daje dużo więcej fanu, zwłaszcza jak ogląda się ją na ekranie komputera.

Kolejnym bardzo ważnym elementem jest model jazdy. Podczas tworzenia COLIN McRAE RALLY 3 ściśle współpracowano z teamem fabrycznym Forda, dzięki czemu wrażenia z jazdy są, jak zapewnia sam Colin, porównywalne z rzeczywistymi. Głównym celem było wyszukanie jak największej ilości czynników, które wpływają na zachowanie się samochodu na drodze. Seria CMR od dawna doskonale łączyła zręcznościowe rajdy z odpowiednio wyważonym stopniem symulacji jazdy. W trzeciej części przygód Colina można zauważyć, że tym razem programiści położyli nacisk przede wszystkim na realizm. Samochód prowadzi się naprawdę ciężko. Zachowuje się on na szczęście nieco łagodniej i bardziej racjonalnie niż w wersjach konsolowych, ale opanowanie 300-konnego potwora to nadal nie lada sztuka. Wielogodzinny trening powinien jednak przynieść zamierzone efekty. Po tak długiej sesji wóz daje się całkiem przyjemnie prowadzić. Nie straszne są już ciasne zakręty i wyboje – trzeba po prostu dobrze wczuć się w styl jazdy, ustawić odpowiednio opcje (jest ich naprawdę dużo) i... grzać do przodu.



Kolejnym doskonałym elementem gry jest oprawa dźwiękowa. Nikt nie lubi, jak silnik jego Forda Focusa WRC pracuje niczym odkurzacz, a Citroena Xsara WRC jak golarka. Dźwiękowcy stanęli na wysokości zadania, oddając graczom jeden z lepiej udźwiękowionych tytułów rajdowych. Zarówno zachowanie kół na różnych typach nawierzchni, jak i wszelkie uderzenia oraz stawiający włosy dęba dźwięk dekompresji turbiny są prawidłowe. Dodatkowo gra została w pełni zlokalizowana i w polskiej wersji językowej na fotelu pilota zasiadł Janusz Kulig (w CMR 2.0 głosu pilotowi użyczył Krzysztof Hołowczyc)! Nadal będzie także można wybrać Nikiego Grista.

Na koniec kilka zdań o usterkach. Gdyby w rzeczywistości samochód rajdowy miał tak luźno zamocowany tłumik, jak mają auta w grze, to każdy kierowca gubiłby go na pierwszej lepszej muldzie czy zakręcie. Nadal – choć już coraz rzadziej – na poboczu można natrafić na betonowe brzózki i tytanowe reklamy, które potrafią zrobić z samochodu harmonijkę. Skutecznie wpływają one na ograniczenie przyjemności z pokonywania zakrętów. Wymagania sprzętowe też nie należą do małych – gra potrafi zwolnić nawet przy rozdzielczości 800x600... Za jakość trzeba niestety płacić.



Każda kolejna część COLIN McRAE RALLY to gra skazana na sukces. Codemasters stworzyło nową jakość i to już począwszy od części pierwszej. Jest więc nadzieja, że następna odsłona CMR będzie jeszcze lepsza. Póki co programiści z Codemasters postarali się, by trzecia część gry po prostu wymiatała.



▪▪▪ Michał „Krooger" Cichy

NASCAR Racing 2003 SEASON



Ach, ci wspaniali mężczyźni i ich stalowe maszyny...





Niektórzy uważają, że wyścigi NASCAR to bezmyślne jeżdżenie w kółko po owalnym torze przez kilka godzin. Jest w tym nieco prawdy. Amerykańskie wyścigi NASCAR to faktycznie jazda po zamkniętej trasie, ale akurat w tym sporcie o bezmyślności nie może być mowy. Liczba znajdujących się w użyciu szarych komórek jest porównywalna z tą wykorzystywaną podczas pojedynków szachowych! Co więcej, nie wystarczy jedynie koncentracja w czasie wyścigu – ruszyć głową trzeba również wcześniej, podczas modyfikacji samochodu. Na ostateczny wynik wpływa bowiem niemalże każdy element twojego wozu. Znaczenie ma i kąt nachylenia spojlerów i dyfuzorów, i ciśnienie w oponach, i stopień napełnienia baku paliwem czy nawet szerokość i rodzaj opon! Relacje telewizyjne nie są w stanie przekazać, co tak naprawdę czuje kierowca, który próbuje wyprowadzić 600-konny samochód z poślizgu, co to znaczy jazda przy dźwiękach silnika pracującego na najwyższych obrotach, jak wygląda prawdziwy wyścig „zderzak w zderzak", i co to w końcu są nerwy ze stali. Jeśli więc chcesz posmakować tego wszystkiego, sięgnij po najnowszą odsłonę NASCAR RACING.

Producent gry, firma Papyrus, pracująca pod skrzydłami Sierra, to prawdziwy profesjonalista niepodzielnie panujący na rynku symulacji wyścigów. Jego sztandarowy produkt, gra GRAND PRIX LEGENDS, to dzisiaj absolutny wyznacznik jakości, jeśli chodzi o odwzorowanie prowadzenia samochodu na różnej nawierzchni i przy zmieniającej się pogodzie. Ta rekomendacja powinna ostatecznie przekonać wszystkich graczy zastanawiających się jeszcze, czy sięgnąć po NASCAR RACING. Możesz być pewien – otrzymasz produkt najwyższej klasy.



Gra została wyposażona w komplet licencji. Oznacza to, że wszystkie samochody, kierowcy, 25 tras, a także wygląd menu czy choćby umiejscowienie reklam są identyczne jak w rzeczywistości. Można wybrać tryb treningowy (polecam przed poważnymi wyścigami), pojedynczy wyścig lub pełne mistrzostwa. Przed rozpoczęciem zabawy można też ustawić pogodę (opcja jazdy w nocy!), liczbę okrążeń i liczbę przeciwników. Dla nowicjuszy programiści przygotowali szereg ułatwień, takich jak system kontroli trakcji, ABS, automatyczna skrzynia biegów oraz namalowana na torze linia pokazująca optymalną drogę przejazdu. Dzięki miesiącom prac ludzi z prawdziwego teamu NASCAR samochód prowadzi się świetnie, a dokonane w garażu zmiany czuje się na trasie od pierwszej chwili. Najlepszy dla takiej jazdy jest oczywiście zestaw: kierownica force-feedback + pedały.

Smutną wiadomością jest jednak fakt, że NASCAR RACING 2003 SEASON to ostatnia gra z serii. Papyrus postanowił pożegnać się w wielkim stylu i przygotował całą masę zmian, a nawet modyfikację silnika gry. Jak zapewniają programiści, produkt posiada wszystko to, o co poprosili ich kiedykolwiek gracze.

NASCAR RACING 2003 SEASON to gra przede wszystkim dla fanów gatunku, zwolenników hardcore'owych symulacji i typowych „dłubaków", którzy zawsze – zanim rozpoczną wyścig – pół godziny spędzają w garażu. Jeśli tylko kręcą cię takie klimaty, nie znajdziesz lepszej gry.

■■■ Michał „Krooger" Cichy

NASCAR Racing 2003 Season **5+**
Wyścigi
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium I GHz, 256 MB RAM, 700 MB HDD
- cena 129.99
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Papyrus / Play It!**
- http://games.sierra.com/games/racing2003

\+ Wszystko. Grafika, oprawa dźwiękowa, poziom trudności...

– Trudno się do czegoś przyczepić, minusem jest rozstanie z serią

Grafika 5+ | Dźwięk 5+ | Frajda 5+

Nie miałem problemów z oceną tej gry. Szkoda tylko, że to ostatni program o NASCAR ze stajni Papyrus. **Odejście w wielkim stylu**

RED FACTION II

RED FACTION nie zrzucił HALF-LIFE z tronu, ale wzbudził zainteresowanie. Czy sequel powtórzy ten sukces?

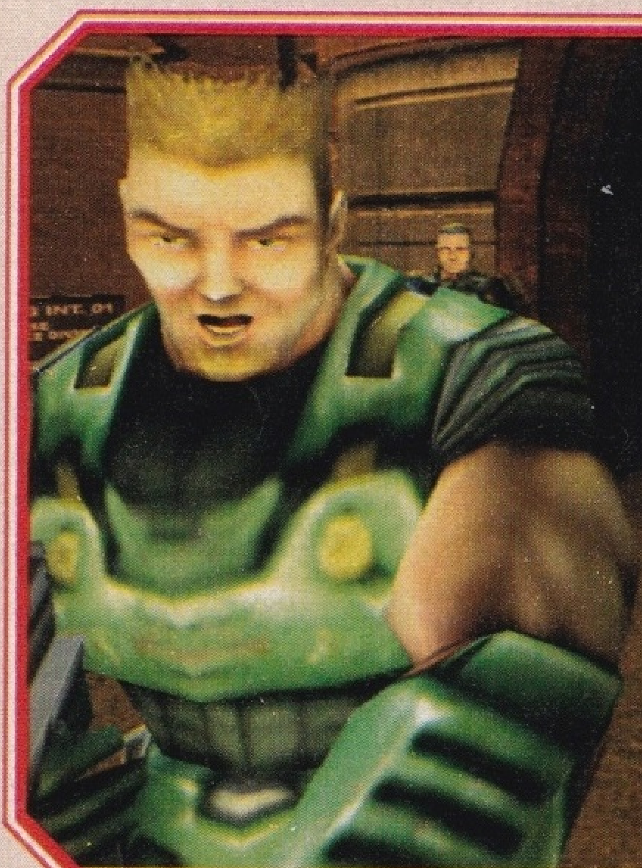
Górnik to ma ciężko. Ot, taki Parker. Nabiegał się chłopak po tych kopalniach, nastrzelał, zmachał straszliwie, a angażu do drugiej części RED FACTION i tak nie dostał. I gdzie tu sprawiedliwość!? Nie chciałbym być na miejscu koleżków z THQ – kilof pewnikiem pójdzie w ruch!

Póki co jednak nazywasz się Alias i należysz do doborowego oddziału Marines. Zdziwiony? Po postaci górnika – też to szok! Spodziewałem się przynajmniej pielęgniarki. Zresztą po sequelu bardzo dobrej CZERWONEJ FRAKCJI spodziewałem się również kilku innych rzeczy...

Już scenariusz zdecydowanie nie należy do błyskotliwych. Po załatwieniu spraw na Marsie akcja RED FACTION II przenosi się na rodzimą błękitną planetę. Naturalnie nie mogło obyć się bez kłopotów. Na Ziemi rozpanoszył się niejaki kanclerz Sopot (że jak?), wprowadziwszy uprzednio rządy silnej ręki. Motywy koleżki nie są do końca znane – prawdopodobnie zawiniła telewizja i gry wideo. Czyli – mamy tyranię i ogólny sajgon, a tak być nie może. Twoim zadaniem jest stuknięcie koleżki, jego krewnych i znajomych oraz puszczenie z dymem połowy jego włości. Czeszemy się? Niby tak, ale który to już raz?

Na szczęście w trakcie gry fabuła trochę się komplikuje, choć na dobrą sprawę nie uświadczysz tu filmowego napięcia i zaskakujących zwrotów akcji. Zamiast tego raźnie gnasz do przodu, z uśmiechem na ustach prując do wyskakujących zewsząd pajaców i... tak przez kilka godzin. A po tych kilku godzinach niechybnie ukończysz zabawę. Przykro? Ano przykro, choć lepiej





Red Faction II — 4+

FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM

cena 129.00

- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
  - ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **THQ / LEM**
- www.redfaction2.com

\+ Szybka, względnie wciągająca i odprężająca

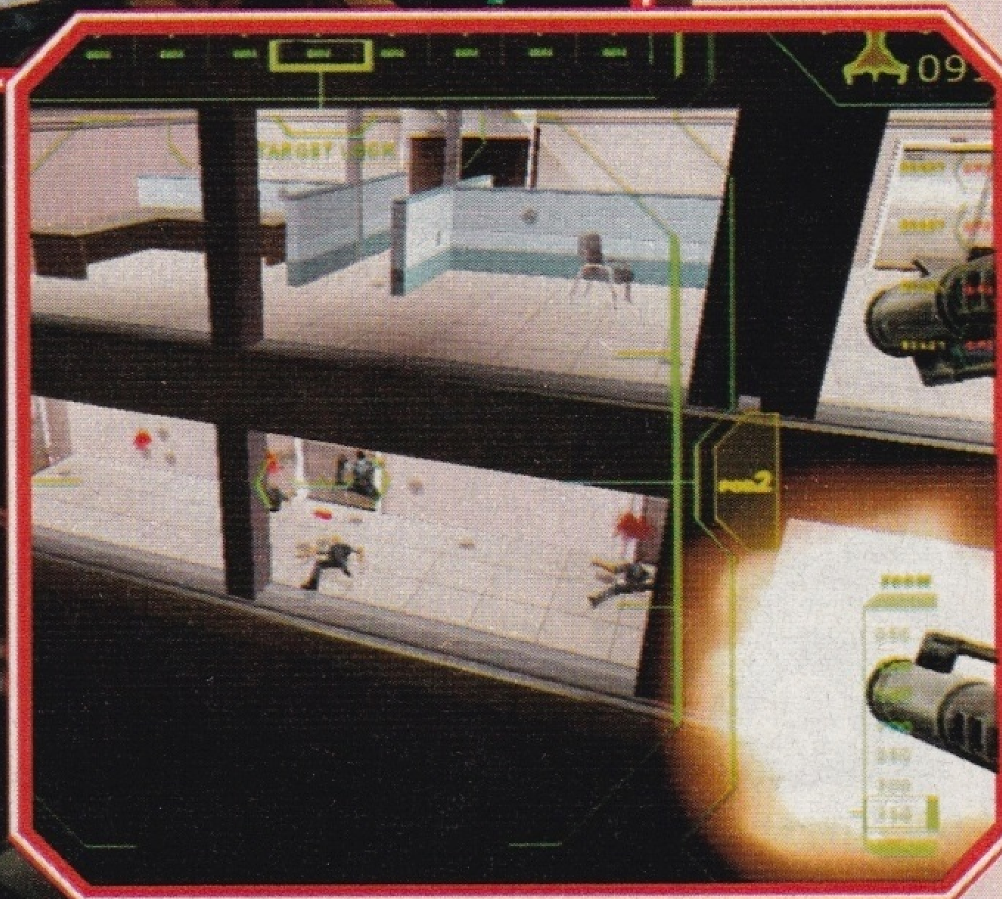
– Zbyt krótka, łatwa i dość sztampowa. Na dodatek w przeciętnej oprawie

Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	4	4

Gra, choć niewymagająca i mało zaskakująca, potrafi przykuć do monitora. **Dlaczego nie dać jej szansy?**







skończyć ciekawą grę w dwa wieczory niż męczyć się z nudną przez dziesięć.

Prawda jest taka, że RED FACTION II niewiele odbiega od kanonów, do jakich przyzwyczaiły nas typowe doom'owce. Na uwagę zasługują jednak momenty, gdy program pozwala ci pobawić się w snajpera. Niby tylko na krótką chwilę, ale należy to policzyć na plus. W łapki gracza oddano również kilka pojazdów. I rzeczywiście – przejażdżka czołgiem po zrujnowanych ulicach miasta może przypaść ci do gustu.

Asem pierwszej części RED FACTION był zaawansowany system niszczenia elementów otoczenia. W sequelu stanowi on już niejako „standardowe wyposażenie" i nawet sam producent nie pieje specjalnie nad nim z zachwytu. Mimo to totalna demolka otoczenia wciąż pozostaje wizytówką gry. Pofolgować można sobie już w pierwszej misji, obracając w pył kompleks wroga. Wieżyczki strażnicze, mostki, lżejsze ściany, rusztowania – wszystko leci do parteru aż miło. Szkoda tylko, że większość konstrukcji posiada z góry zaprogramowaną animację, toteż walą się za każdym razem tak samo. Tak jak poprzednio możesz zapomnieć o wesołym przebijaniu się przez każdą ścianę i równaniu z ziemią całych poziomów. I dobrze, bo jaki sens miałaby wtedy zabawa?

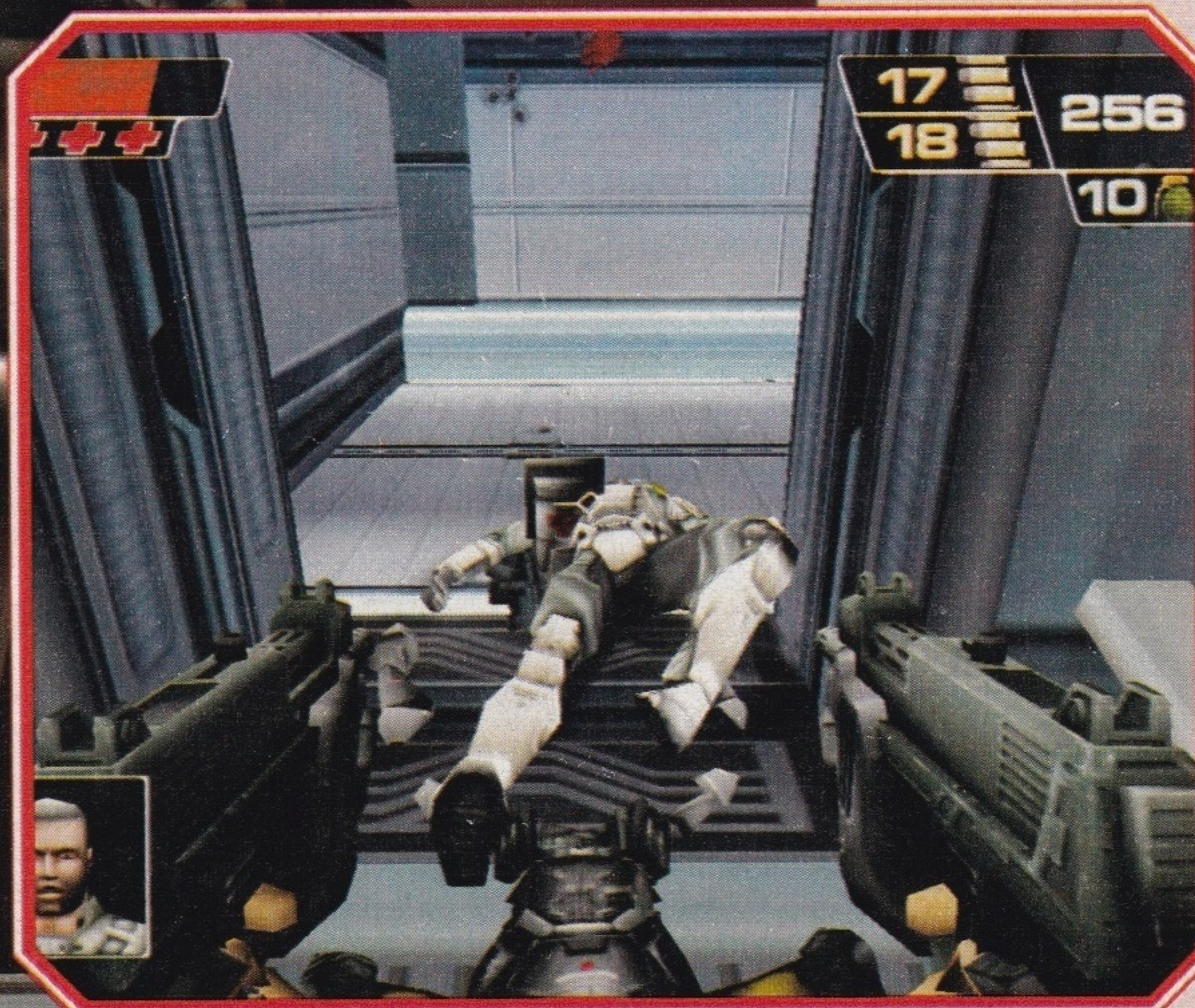
RED FACTON II oferuje bardzo podobny arsenał co jej poprzedniczka. Wraca zatem większość ukochanych zabawek, z rakietnicą i ładunkami wybuchowymi na czele. Oczywiście można sobie postrzelać z karabinów, znajdzie się również para pistoletów maszynowych. W sumie narzędzi zbrodni jest trochę ponad dziesięć. Najprzyjemniej korzystać z dużych pukawek – radość na widok spiących się w pył elementów otoczenia jest wprost proporcjonalna do ilości pocisków w magazynku.

Niby sympatycznie, prawda? Tak bezstresowo, wesoło i z przytupem. I pewnie faktycznie by tak było, gdyby chłopcy z THQ dopracowali kilka zaniedbanych elementów. Najbardziej razi niski poziom trudności – przeciwnicy do intelektualnych elit nie należą, biegną zatem wprost na ciebie, strzelając na wiwat i chyba nie spodziewają się rychłego końca swojej kariery. Ułomną Sztuczną Inteligencję starano się zatuszować, napuszczając na gracza większą liczbę przeciwników niż przewiduje ustawa. Niestety, zaowocowało to tylko niesmakiem, gdyż w dwójce kolejni pomyleńcy pojawiają się dosłownie znikąd. W rezultacie otrzymujesz grę nie dość że krótką, to jeszcze zbyt prostą. Trzeba jednak pamiętać, że RED FACTION II produkowany był głównie z myślą o konsolach, więc autorzy przy ustalaniu poziomu trudności musieli wziąć poprawkę na konsolowy kontroler (pad).

Konsolowe korzenie gry odbiły się również na jej wyglądzie. Razi zwłaszcza kiepski dobór tekstur, ich stosunkowo niska jakość i brzydkie rozmycie. I choć RED FACTION II właśnie na blaszaku prezentuje się najlepiej, to momentami ciężko oprzeć się wrażeniu, że grasz w lekko tylko stuningowaną część pierwszą. No cóż, przynajmniej gra ma ludzkie wymagania sprzętowe. Łaskawie przymknę oko na dość niewielkie i prosto zaprojektowane poziomy, gdyż same w sobie wypadają zupełnie nieźle – kanały, podwodna baza, kolejka. Na nudne lokacje nie można specjalnie narzekać. Kręcić nosem należy natomiast na stosunkowo niewielką liczbę polygonów wpakowaną tak w modele postaci, jak i w samo otoczenie. Dla równowagi – animacja przeciwników wypada zupełnie nieźle. No i dźwięk również nie kłuje specjalnie w bębenki. Na odgłosy strzelaniny i pojękiwania przeciwników nie można powiedzieć złego słowa, a i muzyka komponuje się z akcją i pasuje do klimatu.

RED FACTION II stanowi przykład typowego sequela. W kilku miejscach nie udało się uniknąć tendencji spadkowej. Szczególnie razi wybrakowana fabuła i ten nieszczęsny poziom trudności. Gra jest przyjemna, leciutka, rzekłbym nawet, że momentami arcadowa. Jeśli nie masz nic przeciwko takiej konwencji, to zabawisz się zupełnie nieźle. W każdym razie – program warto zobaczyć. Nie dorównuje co prawda części pierwszej, ale i tak potrafi dostarczyć sporo frajdy – przy odpowiednim podejściu. No i ta radość z demolki!

■■■ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz







Duchy są fajne. Chociaż obserwując w akcji takiego Caspera... można zwątpić. Co innego porządne straszydła!



Ghost Master

Wywoływałeś kiedyś duchy? Fajna zabawa. Ale strachu można się najeść co niemiara. Szczególnie gdy siedzisz w skupieniu w ciemnym pokoju, nocą, na zewnątrz szaleje śnieżyca, a w kulminacyjnym momencie jeden z koleżków zaczyna dziko dobijać się do drzwi balkonowych. Psychol. Znacznie zabawniej temat straszenia podejmuje GHOST MASTER – debiucik teamu Sick Puppies. Debiucik szalenie udany, trzeba dodać.

Tak to się powinno robić. Z jajem i na przekór. Zamiast serwować kolejną strzelaninę, czy – o zgrozo! – kolejnego RTS'a (koniecznie z elementami RPG), Sick Puppies raczą nas wesołą, bezpretensjonalną... hmm... strategią? Trudno powiedzieć, choć bardziej zakrawa to na delikatną parodię THE SIMS, gry tak wielbionej, jak znienawidzonej.

Skojarzenie z dojną krową Maxisa jest jak najbardziej uzasadnione – na pierwszy rzut oka można pomyśleć, że to kolejny dodatek do THE SIMS. Jednak na oprawie podobieństwa się kończą, dalej wszystko jest na opak. Zamiast dogadzać swoim podopiecznym, musisz zamienić ich życie w koszmar... dosłownie i w przenośni.

Jesteś tytułowym Mistrzem Stachów, lokalnym bossem świata umarłych. Jako że nie żyjesz już od dłuższego czasu i nudzi ci się potwornie, postanawiasz zabawić się kosztem śmiertelników. Zbierasz więc ekipę swoich paranormalnych ziomali i uderzasz na najbliższe przyjątko żywych w celu zajęcia lokalu.

Gra polega na straszeniu. Brzmi durnie? Na początku istotnie, lecz już po chwili łapiesz klimat i ogarnia cię niepohamowana chęć wpędzenia śmiertelników w szaleństwo. Zanim jednak rozkręcisz się na dobre, warto ukończyć misję treningową. Dzięki temu zapoznasz się z mechaniką gry i interfejsem (bardzo intuicyjnym i nieskomplikowanym).

A jak zabawa z GHOST MASTER wygląda w praktyce? Na początek warto pokusić się o zapoznanie się ze strukturą budynku, który masz zamiar nawie-

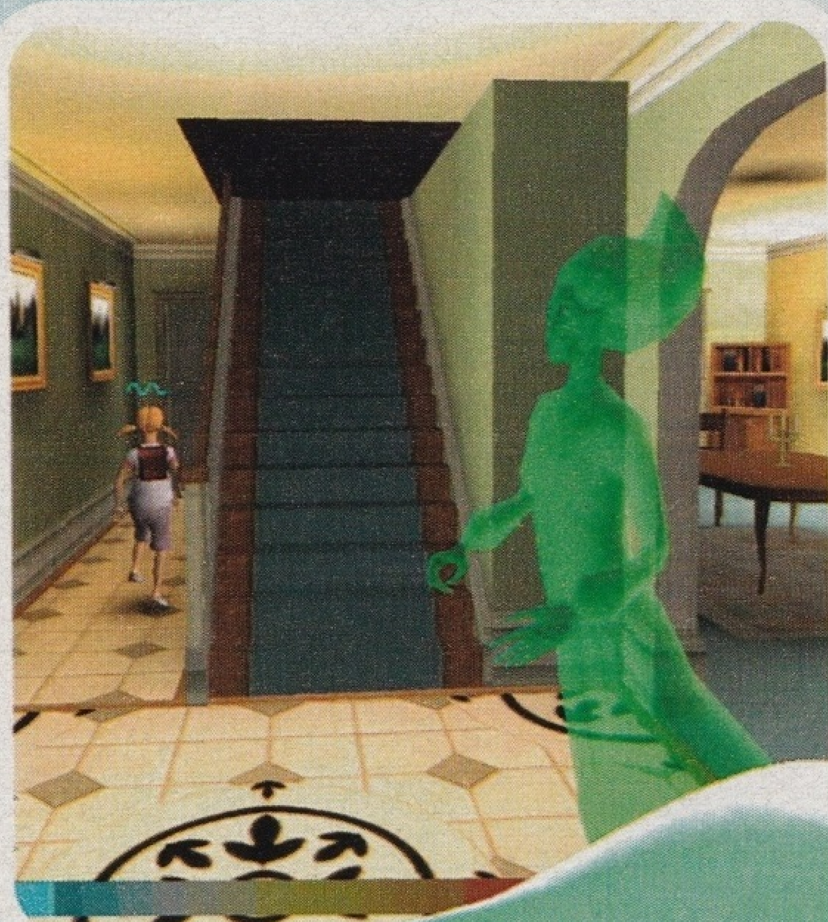
Ghost Master **5**
Strategiczna

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, akceler. 3D
cena 99.00
* **Gra na platformy:** PC
☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Sick Puppies / CD Projekt**
* www.ghostmaster.com

+ Kupa śmiechu, intuicyjny interfejs, znakomita oprawa audio-wideo
– Niektóre pomysły można było troszkę rozwinąć... a tak – lipa!

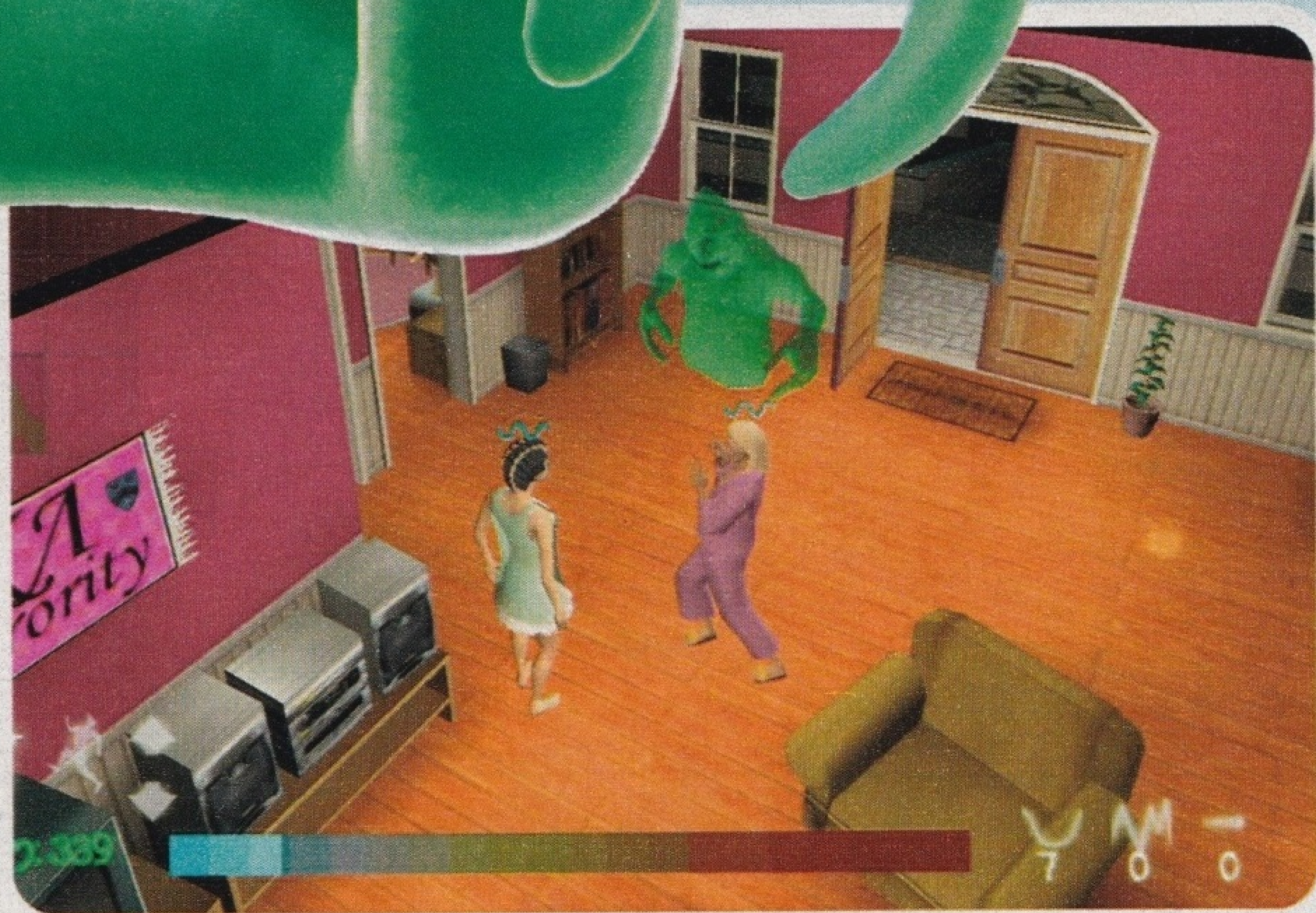
Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

Gra lekka i bardzo sympatyczna, a przy tym złożona i dająca mnóstwo satysfakcji. **Zanosi się na wakacyjny przebój**



dzić i o poznanie zwyczajów śmiertelników. Zachowują się oni bardzo naturalnie, przechadzają się po budynku, czytają, śpią, bawią się, jedzą, rozmawiają – zupełnie jak we wspomnianych SIMSACH. Kiedy już dowiesz się, gdzie skupia się życie, czas zacząć działać. Spośród kilku dostępnych w danej misji upiorów wybierasz najodpowiedniejszego i zaczyna się cyrk. Dzwonienie łańcuchami, pojękiwanie, tradycyjne „Buuuu!" to tylko wierzchołek góry lodowej. Każdy koszmarek posiada przynajmniej kilka popisowych numerów, a w trakcie gry może zdobywać kolejne. Powiększa się również twoja wesoła gromadka strachów. Gigantyczne pająki, golemy, złe wróżki, martwi szaleńcy w kaftanach bezpieczeństwa, stuknięci spawacze, wiedźmy, zwyrodnialcy z rzeźniczymi hakami... do wyboru, do koloru. Widać, że twórcy naoglądali się sporo klasyki, szczególnie tanich horrorów klasy B, skąd pochodzi większość straszydeł. Wszystkie te motywy wymieszali ze sobą i podali na wesoło. I rzeczywiście, trudno się nie uśmiać na widok komiksowych monstrów, panienek uciekających z piskiem czy odchodzących od zmysłów domowników snujących się po lokalu z obłąkanym wzrokiem i mamroczących coś do siebie. Ale aby doprowadzić ludzi do takiego stanu, trzeba się trochę postarać. Na początku wszyscy wykazują sceptycyzm nawet na widok unoszących się przedmiotów, a dzikie zawodzenia puszczają mimo uszu. Należy więc odpowiednio rozplanować „ścieżkę zdrowia" tak, aby przerażony śmiertelnik, uciekając z jednego pokoju, natychmiast wpadał na następnego stracha. Poczytalność takiego delikwenta możesz śledzić na bieżąco, a kiedy nie wytrzymuje już nerwowo – daje nogę z nawiedzonego budynku. Zwykle celem misji jest wykurzenie wszystkich obecnych, choć z czasem pojawiają się ciekawsze zadania: a to kogoś gdzieś zwabić, a to uwolnić jakiegoś ducha. Żeby nie było za łatwo, każdy twój strach posiada pewne preferencje – jeden pojawia się tylko w pobliżu urządzeń elektrycznych, drugi ma duszę artysty i chętnie nawiedzi salonik z fortepianem, jeszcze inny bardzo lubi straszyć nieletnich. I tak to wygląda. Tytuł do czegoś obliguje, więc po każdej misji dostajesz szczegółowy wykaz twoich dokonań, np. czas, jakiego potrzebowałeś na wypędzenie wszystkich z lokalu i odpowiednią ilość punktów. Potem zawsze można wrócić do którejś z poprzednich misji, aby ćwiczyć się w sztuce straszenia.





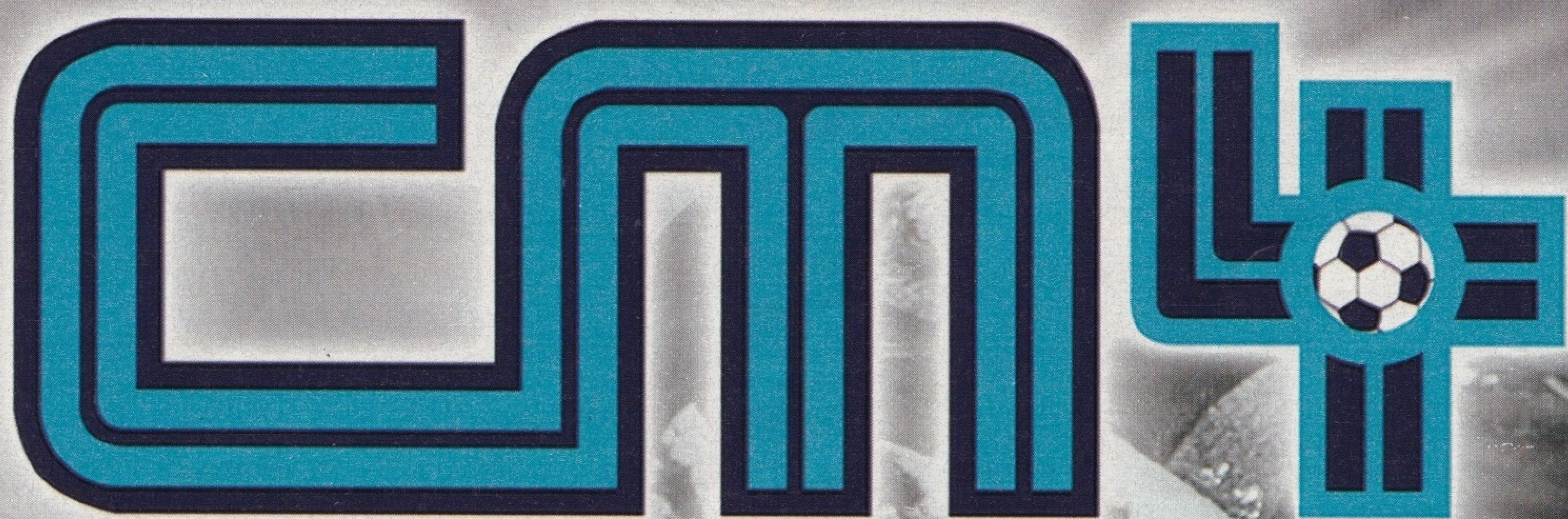


Bardzo ładnie prezentuje się oprawa GHOST MASTER. Wnętrza budynków są obszerne, kolorowe, zaprojektowane z gustem i po brzegi wypełnione detalami (płyty, plakaty, zabawki, puszki, dywany, stoliki, sprzęt RTV, automaty do gry...). Zarówno twoje ukochane maszkary, jak i przebrzydli ludzie wykonani są wzorowo, a komiksowa konwencja usprawiedliwia brak porażającej liczby szczegółów. Gra rusza nawet na starym sprzęcie i naprawdę niewiele więcej potrzeba, aby cieszyć się nią w pełni. Na oprawę muzyczną składają się głównie wesolutkie organowe motywy, nieodmiennie kojarzące się z „Rodziną Adamsów". Zresztą trudno uniknąć skojarzeń z innymi filmami – wymienię tylko „Ghostbusters", „Scoobydoo" czy nawet słynny „Sok z żuka".

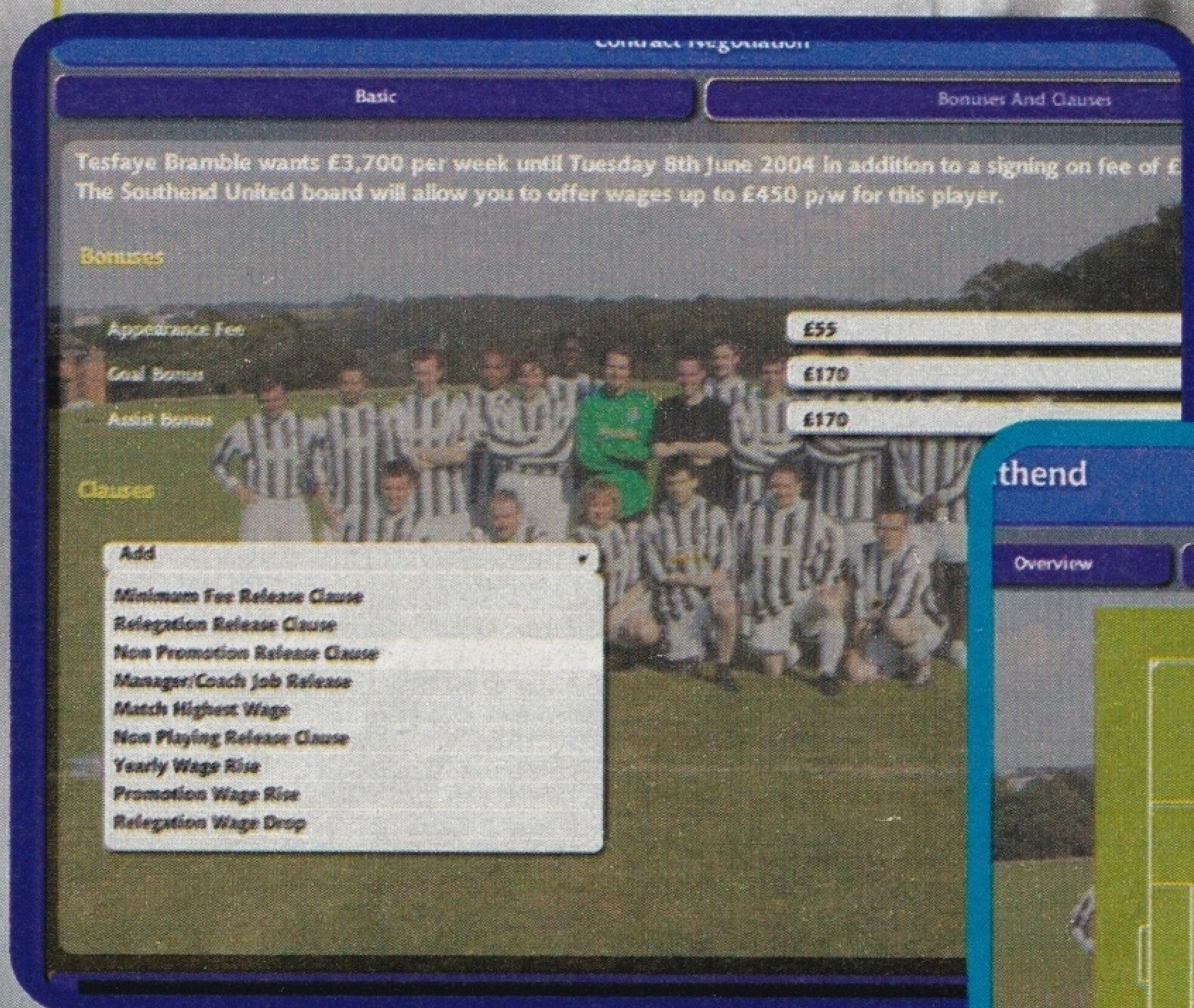
Miejsce mi się kończy, a najważniejszego jeszcze nie powiedziałem: Grać, panie i panowie! Grać, bo nareszcie pojawiło się coś nietuzinkowego, lekkostrawnego, a przy tym bardzo grywalnego i zabawnego. Jasne, po jakimś czasie straszenie może trochę znużyć, ale misje są naprawdę lekkie i odprężające. Ja już wracam do gry robić „Uuuu!"

Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

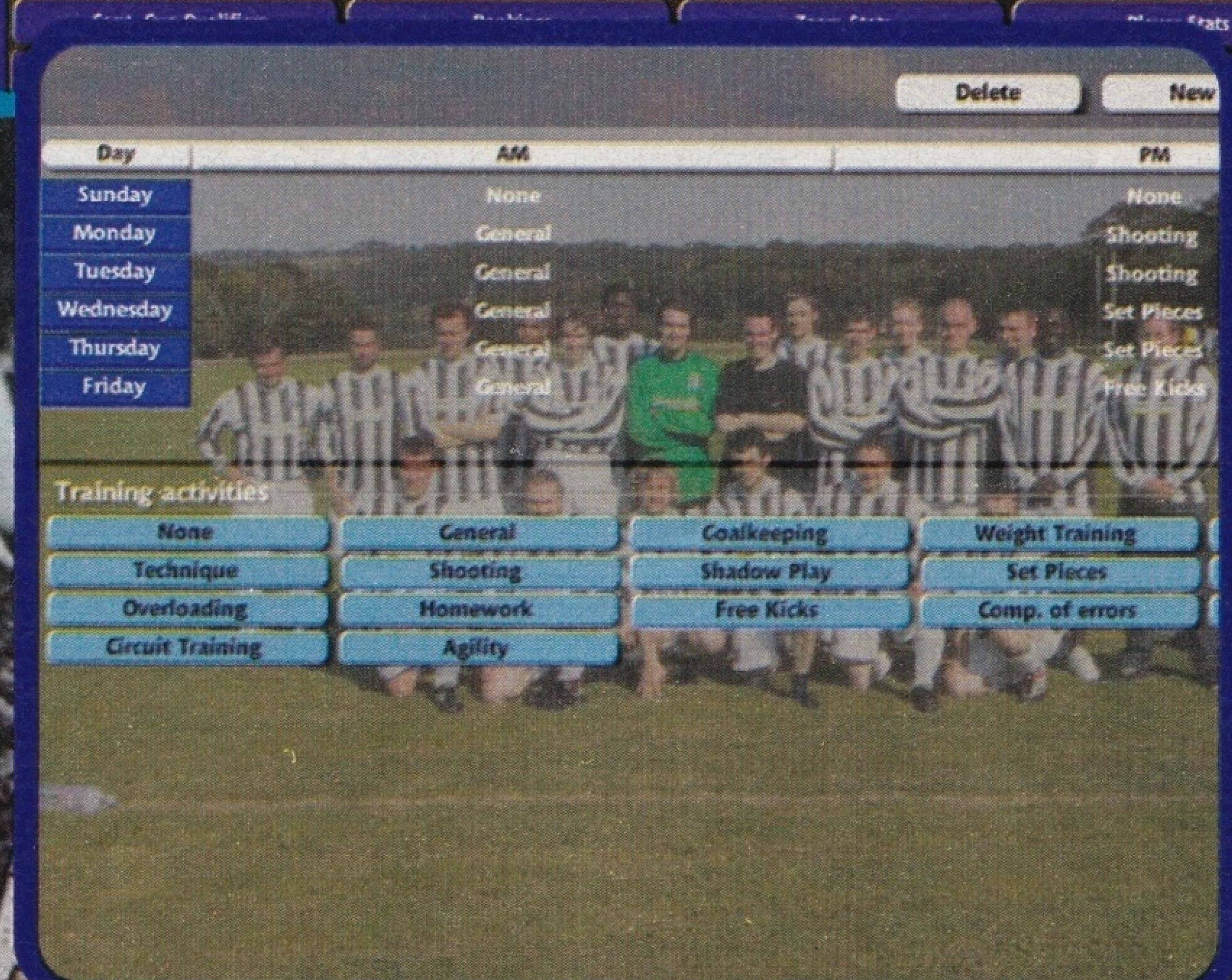


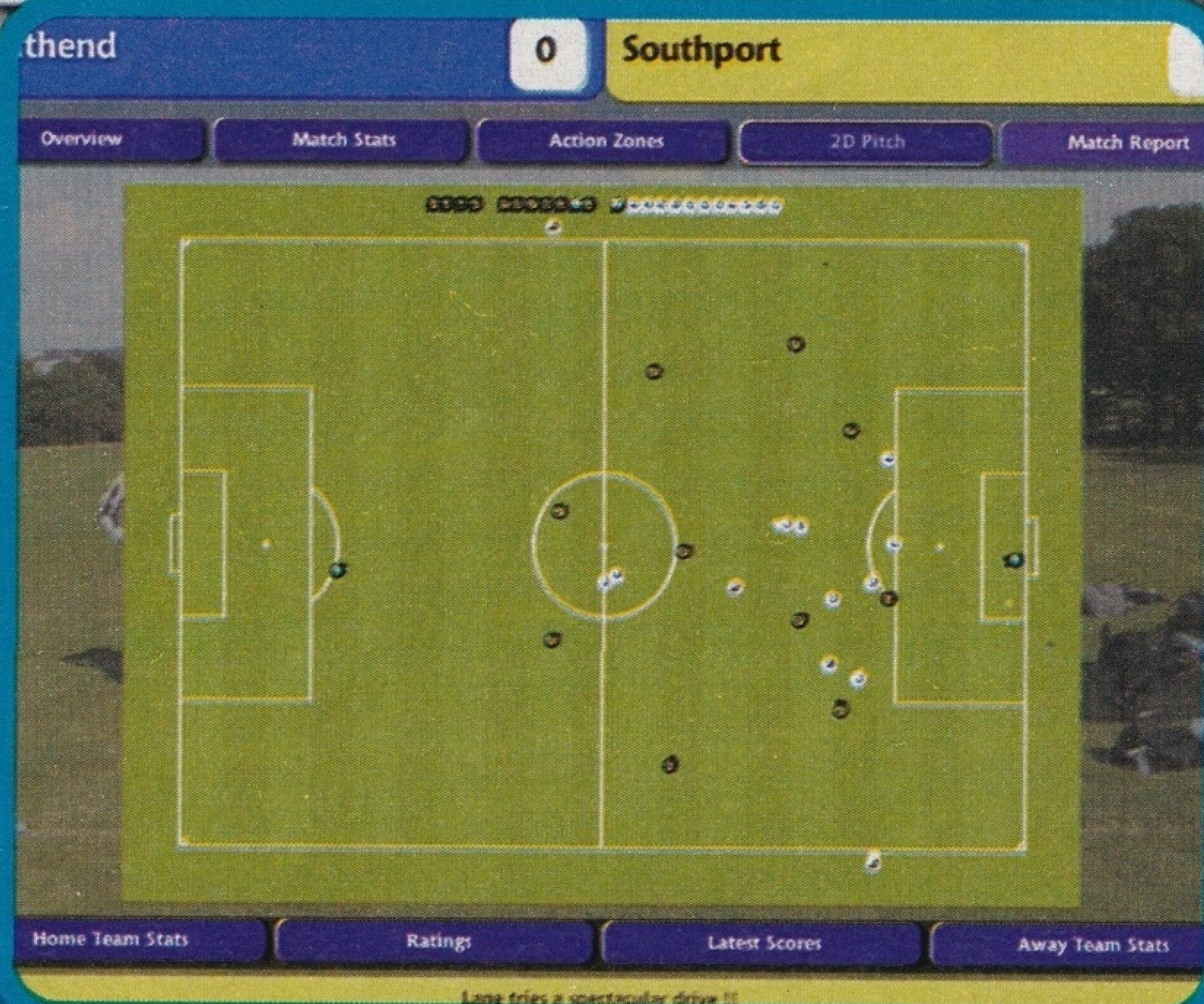






FIFA 2004 w wersji tekstowej





Z całą pewnością CHAMPIONSHIP MANAGER 4 to najbardziej złożony komputerowy menadżer piłki nożnej. Zawiera 39 lig z ponad 200 tysiącami graczy o prawdziwych nazwiskach i umiejętnościach, oferuje setki opcji, tabelek i statystyk, pozwala szkolić zawodników na wielu różnych pozycjach, planować taktykę gry, zatrudniać trenerów, masażystów, łowców talentów... Jednym słowem umożliwia wczucie się w postać wyjątkowo namolnego kierownika drużyny, który wtrąca się do niemalże każdego aspektu działalności klubu.

Sam Jerzy Engel gra w serię CM od lat i traktuje ów program jako doskonałe narzędzie testowe, przydatne podczas ustalania składu na mecz czy organizowania treningu dla zawodników.

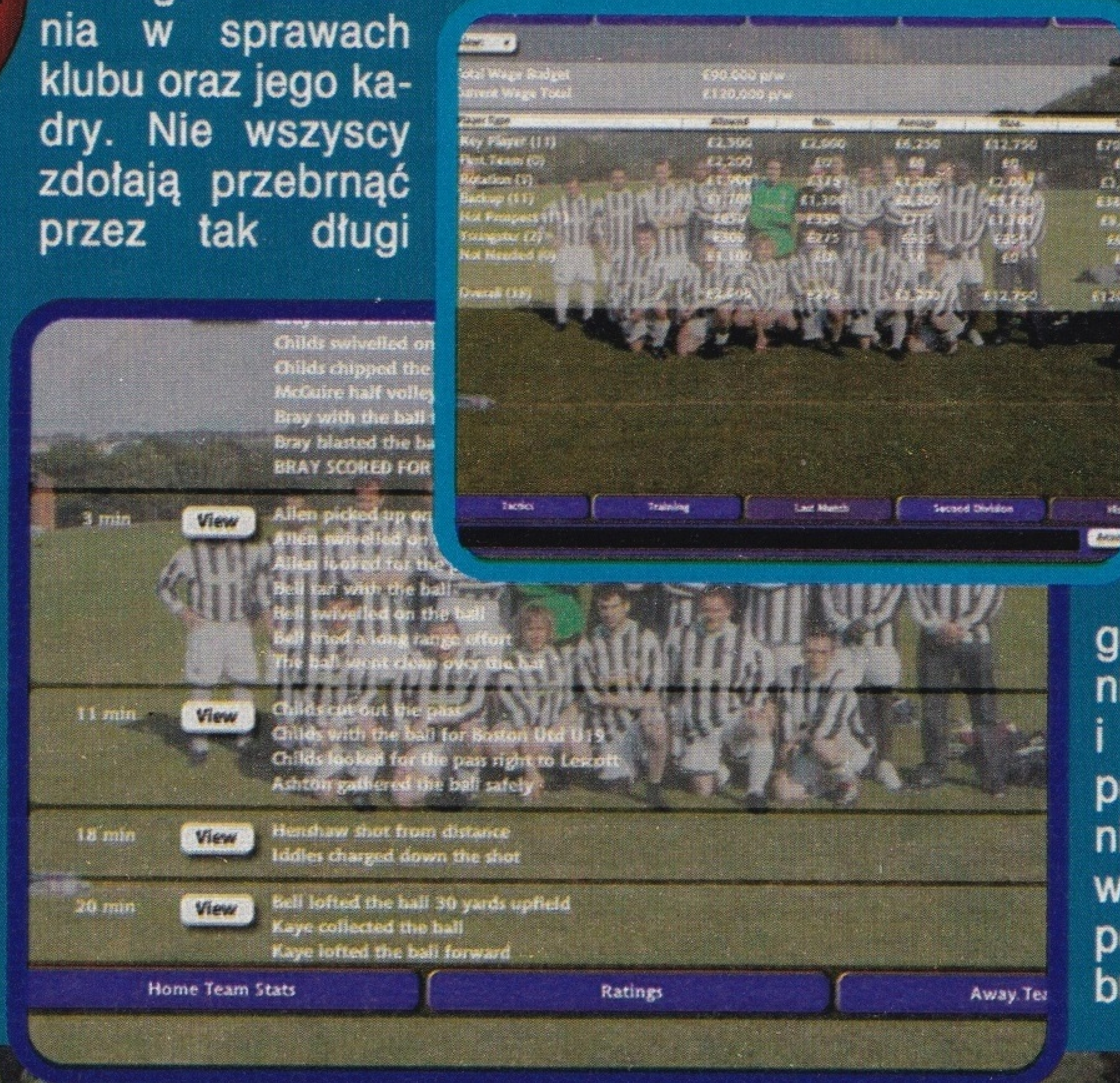
Czyżby więc na rynku ukazał się program, którego nie wypada nie znać? Niestety, nie. Podstawowy problem gry to... wspomniana wcześniej zaleta – złożoność. Całkowicie zielony gracz spędzi przed komputerem co najmniej miesiąc, zanim nabierze właściwego rozeznania w sprawach klubu oraz jego kadry. Nie wszyscy zdołają przebrnąć przez tak długi i ciężki trening – nie ma przecież nic bardziej frustrującego niż kolejny sezon zakończony spadkiem do niższej klasy rozgrywek. Zatem jeśli chcesz zagrać w dobrego (i to bardzo) menadżera piłkarskiego i przy okazji jesteś odporny na stres – wybór jest oczywisty.

Tylko co mają zrobić gracze, którzy na CM 01/02 zjedli swoje zęby? Czy kosztujący 140 złotych CHAMPIONSHIP MANAGER 4 wart jest zakupu? Cóż, w odróżnieniu od kilku poprzednich wersji, stanowiących jedynie mocno rozbudowane rozszerzenia CM3, ten program przynosi zupełnie nową jakość. Pierwszą i chyba najistotniejszą zmianą jest wprowadzenie opcji podglądu. Gracz może włączyć sobie w miejsce tradycyjnych opisów słownych malutkie, wirtualne boisko, po którym biegają kolorowe kuleczki i starają się strzelić gola. Ułatwia to śledzenie przebiegu meczu i analizowanie postawy poszczególnych zawodników. Drugą, daleko ważniejszą zmianą jest podzielenie budżetu klubu na kilka oddzielnych sektorów: jest pula na pensje, pula na transfery, pula na utrzymanie drużyny rezerwowych i amatorów. Kasę można zarobić m.in. sprzedając zawodników, przy czym nie zawsze się to udaje – wszyscy oszczędzają, jak tylko mogą.

Warto też nadmienić, że w grze pojawił się rozbudowany panel treningowy (mała rewolucja w łonie serii), nowe ligi, zmiany w procesie ustalania taktyki, możliwość instalowania skórek w menu, negocjowania wyjazdów kadrowiczów na mecze reprezentacji i wiele innych opcji. Całość została bardzo przyzwoicie spolszczona, choć gracze przyzwyczajeni do wersji angielskiej mogą poczuć się nieco zagubieni w gąszczu często dość skomplikowanych polskich terminów. Oczywiście CHAMPIONSHIP MANAGER 4 ma swoje wady. Największą – obok szaty dźwiękowej – jest zasobożerność. Przy większej liczbie lig nawet potężne monstrum (P 2.0 GHz, 512 MB RAM) krztusi się i charcze. Ponadto grze zdarza się zawisnąć bądź zachować się niezrozumiale – po trzech zwycięstwach z rzędu zostałem zwolniony za wyniki! Na szczęście w Sieci pojawiają się kolejne łatki...

Werdykt? Proszę bardzo – CHAMPIONSHIP MANAGER 4 mimo kilku błędów i niewygodnego menu stanowi krok do przodu w historii serii. Wiele wody upłynie w kolanach zawodników Wisły, nim znajdzie się sportowy menadżer lepszy od niego!

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski



Championship Manager 4

Menadżer piłkarski

5+

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 64 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
  - ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Sports Interactive / Cenega**
- www.cm4.pl

cena 139.90

+ Najbardziej złożony piłkarski menadżer na świecie
– Dźwięk, grafika, wymagania sprzętowe. Tylko dla jajogłowych!

Grafika 3 · Dźwięk 3 · Frajda 6

Słaba grafika, męczący dźwięk, wymagania... oto najlepszy menadżer piłki nożnej. **Kiszka kiszkę poganiał...**

HULK™

WPADNIJ W FURIĘ!

Po wydarzeniach zaprezentowanych w przebojowym filmie Universal Pictures, naukowiec dr Bruce Banner oraz jego alter ego, Hulk, walczą z super-łotrem zwanym The Leader, planującym stworzenie armii niepokonanych potworów.





Gra Incredible Hulk dostępna jest także na Game Boy Advance™



25 lokacji o niespotykanym poziomie interakcji - możesz zniszczyć wszystko co zobaczysz na ekranie.



Zmierz się z wrogami znanymi ze stron komiksu. Jednocześnie możesz walczyć nawet z 10 przeciwnikami.



Aż 45 kombinacji ciosów umożliwia rozprawienie się z wrogami.



Jako Bruce Banner przechytrzysz wrogów skradając się i maskując.

ZAGRAJ W GRĘ - ZOBACZ FILM

PLAY it
www.play-it.pl









PlayStation 2



PC CD

GAME BOY ADVANCE

POST MORTEM



Mroczny klimat dawnego Paryża, intrygująca zagadka kryminalna, piękne kobiety i ta nazwa: POST MORTEM (po śmierci)...

Najnowsza gra przygodowa autorów SYBERII przenosi cię do stolicy Francji. Wcielasz się w postać prywatnego detektywa, Gusa McPhersona. Pewnego dnia do twojego biura przybywa tajemnicza kobieta, Sophia Blake, która prosi cię o pomoc w rozwiązaniu zagadki śmierci swojej siostry i jej męża. Nie jesteś do końca pewien, czy powinieneś przyjąć zlecenie, ostatecznie jednak przekonuje cię urok osobisty klientki, a także przedstawione przez nią tzw. argumenty finansowe.

Śledztwo rusza z kopyta i wkrótce przekonujesz się, że morderstwo stanowiło część dziwnego, pradawnego rytuału. Głowy ofiar zostały odcięte od korpusów i umieszczone pomiedzy nogami zabitych. Cała historia coraz mniej ci się podoba, zwłaszcza że powoli zaczynasz pojmować smutną prawdę – Sophia Blake nie była z tobą do końca szczera...

Miejscem akcji jest wspomniany już Paryż. Bohater odwiedza całą masę lokacji, począwszy od tak typowych miejsc, jak bar czy restauracja, poprzez komisariat francuskiej policji i szpital dla obłąkanych, a kończąc na wysmarowanym krwią pokoju w hotelu Orphee. Podobnie sprawa ma się z postaciami. Spotykasz ich w POST MORTEM bardzo wiele. Zaprzyjaźniony barman, prywatny detektyw, policjant, recepcjonista czy znajoma, która nie tylko potrafi świetnie fałszować zaproszenia, ale także umili ci czasem samotne noce. Z każdą z napotkanych osób można porozmawiać i zadać jej całą masę pytań. Często posuwa to akcję do przodu, niestety momentami odniesiesz wrażenie, iż dialogi są za długie, a rozmowy zbyt nudne.

Jak to zwykle w grach przygodowych bywa, tak i tutaj na drodze do rozwikłania tajemnicy pojawi się wiele zagadek. Muszę przyznać, że dawno już nie widziałam tak zgrabnie wplecionych w fabułę zadań. Otwieranie zamka przy pomocy wytrychów, sporządzanie portretu pamięciowego mordercy czy szukanie szczegółów na obrazie – wszystkie wymagają obudzenia szarych komórek i z pewnością będą wyzwaniem nawet dla bardziej doświadczonych graczy. Poza zagadkami, podczas gry Gus znajdzie również mnóstwo przedmiotów, które umieszcza w schowku o nieograniczonej pojemności i które wykorzystuje następnie w odpowiednich miejscach.



W kwestiach technicznych gra wypada co najmniej dobrze. Sterowanie nie jest skomplikowane. Wszelkie czynności – poruszanie się między lokacjami, wywoływanie schowka bądź wybieranie opcji dialogowych wykonuje się za pomocą myszy. Pomyślano nawet o możliwości przemieszczania się między lokacjami za pomocą mapy! Oczy cieszy piękna grafika i świetna praca projektantów lokacji, a uszy ciekawe motywy muzyczne. Ale choć to, co piszę, może przypominać ideał, ideałem jednaki nie jest... Nie ma róży bez kolców: dobre wrażenie psują statyczne, bitmapowe postaci niebiorące udziału w zabawie. Ohyda!

Mimo to POST MORTEM jest kolejną bardzo dobrze wykonaną przygodówką, która – jak się wydaje – ma osłodzić graczom oczekiwanie na drugą część SYBERII. Opisywany produkt może śmiało konkurować z najlepszymi, choć – jak już wspominałam – nie jest pozbawiony wad. Jednakże ci, których zachwyciła leciwa już gra BLACK DAHLIA, na pewno nie poczują się zawiedzeni.

Anna „Devi" Wojewódzka

Post Mortem — **4**

Przygodówka

- **Wymagania sprzętowe:** P2 350 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Microids / Cenega**
- www.postmortem-videogame.com

cena 79.90

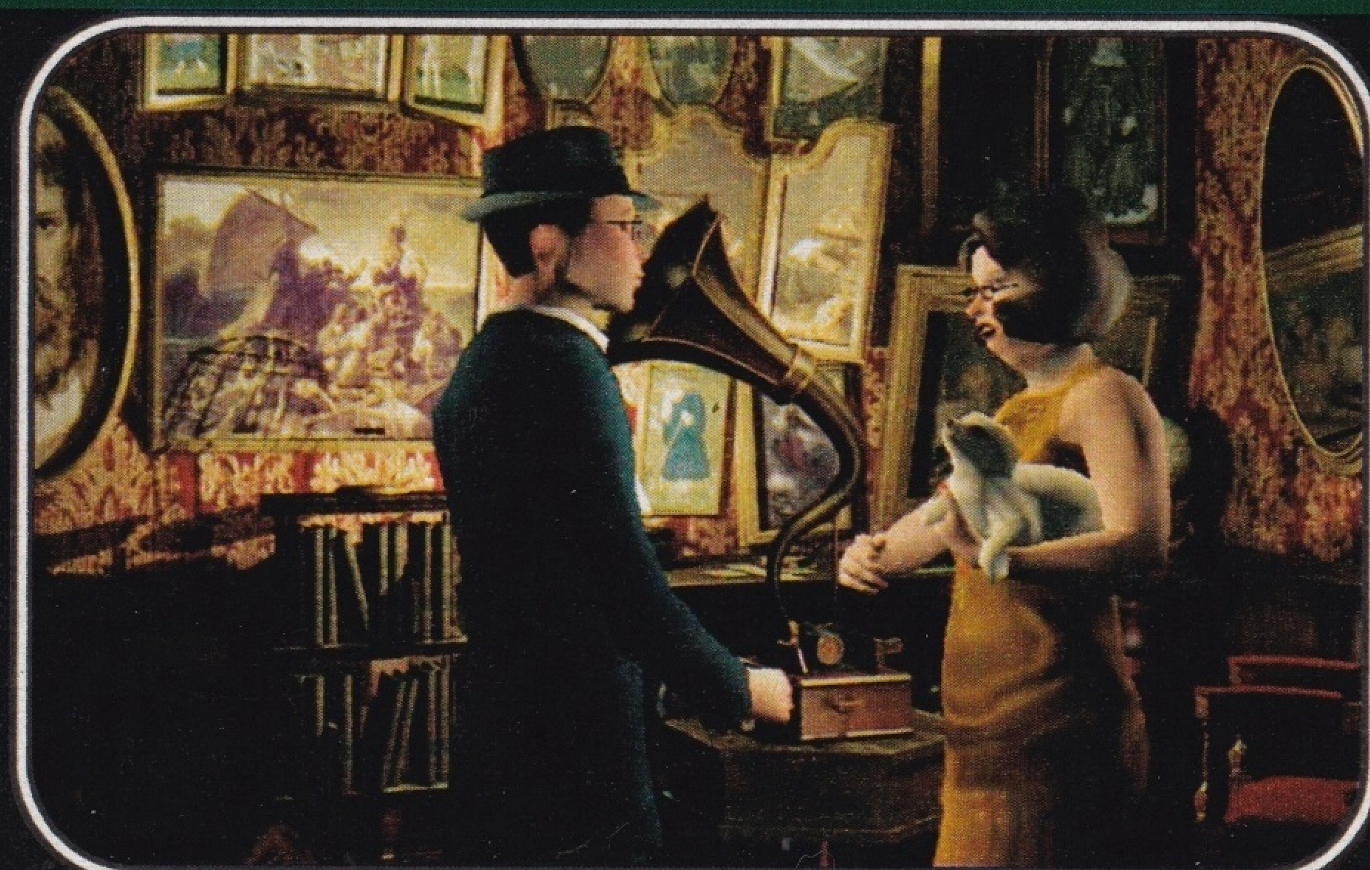
\+ Wciągająca zagadka nie zepsuta przez chore sterowanie

– Drobne, ale niestety nieprzyjemne błędy graficzne

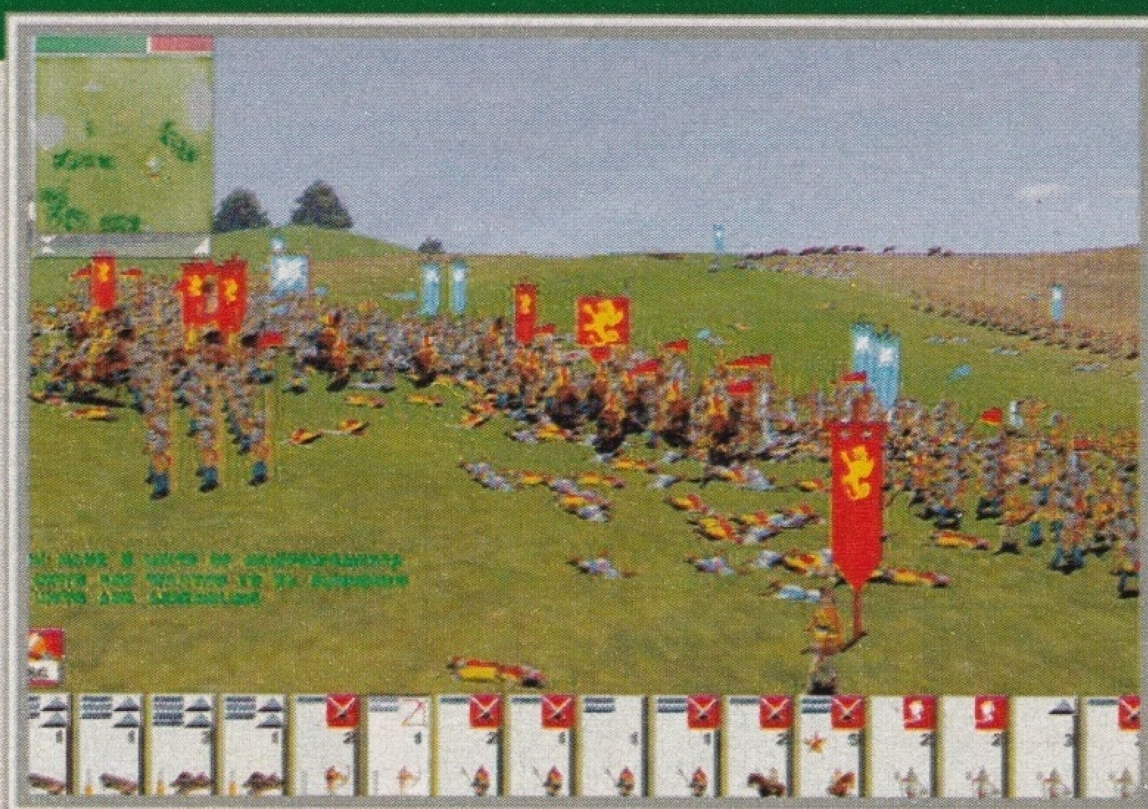
Grafika 4 | Dźwięk 4+ | Frajda 4

Jest tu tajemnicza zbrodnia, odrobina romansu, czar nocnego Paryża i ten słodki zapach krwi o poranku. **Bardzo fajna przygodówka**





Kontynuacja najlepszej gry wszech czasów (według magazynu PC Gamer) atakuje rynek!!!





VIKING INVASION

MEDIEVAL TOTAL WAR

Niedawno przeczytałem, że Wikingowie jako pierwsi przywieźli na Wyspy Brytyjskie przyrządy do prasowania (składające się wówczas z dobrze wygładzonych kamieni). Jednak kojarzenie ich tylko z tym jednym osiągnięciem kulturowym byłoby sporym (oj, sporym!) niedopowiedzeniem. Bo Wikingowie zajmowali się przede wszystkim tym, co jest bliskie sercu każdego prawdziwego faceta: bijatyką, rabowaniem i chędożeniem dziewek (czy tego chciały, czy nie, co tylko zwiększało atrakcyjność wycieczek).

Wikingowie pochodzili z Danii, Szwecji lub Norwegii i najeżdżali słabo strzeżone wybrzeża wyspiarzy. Zapuszczali się również do Irlandii, a nawet stworzyli tam własne państewka! MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION opowiada o tym trudnym okresie w życiu Anglika, kiedy w każdej chwili mógł dostać w łeb toporem, stracić dobytek, a jego żona oraz córki mogły zostać dokładnie przeleciane przez bandę wygłodzonych i czułych na wdzięki niewieście żeglarzy.

W VIKING INVASION możesz nie tylko poprowadzić skandynawskie hordy na bogate angielskie ziemie (ach, te ociekające złotem opactwa!), ale również wcielić się w postać króla jednej z nacji zamieszkujących Wyspy. I walczyć nie tylko z Wikingami (którzy zwłaszcza w pierwszym okresie gry stanowią spore wyzwanie), ale również z własnymi sąsiadami. W efekcie twoimi przeciwnikami

MTW: VI — **6-**

strategia turowa / RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 900 MHz, 256 MB RAM, 700 MB HDD

cena 99.00

- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Creative Assembly / LEM**
- www.totalwar.com

+	–
Nowa, rozbudowana kampania, zmiany we właściwej grze	Nie ma edytora map niebitewnych. W kampanii Wikingów mało jednostek

Grafika 4+ | Dźwięk 5 | Frajda 6-

MTW i dodatek VIKING INVASION biją wszystko, co do tej pory pojawiło się na rynku strategii. **Nie mogę się doczekać MTW: ROME**

mogą zostać Piktowie, Szkoci, Saksoni, Irlandczycy, Walijczycy, a także mieszkańcy Mercii oraz Northumbrii.





Istnieje kilka istotnych różnic między prowadzeniem Wikingów a innych nacji. Po pierwsze, żeglarze ze Skandynawii dysponują ogromną flotą, co pozwala im od samego początku rozgrywki zaatakować niemal każdą prowincję nadbrzeżną. Po drugie, Wikingowie nie muszą budować portów, aby okrętować wojska! Wystarcza im sama obecność łodzi na sąsiadującym akwenie. Oznacza to, że są w stanie przenosić się jak szarańcza z miejsca na miejsce i pustoszyć wybrane ziemie. Czyli – dokładnie tak jak w rzeczywistości. I wreszcie po trzecie: angielskie królestwa nie są w stanie zaatakować rodzimych ziem Wikingów, gdyż oddziela je od nich pas głębokiego morza.

Niestety, wybór jednostek w wypadku VIKING INVASION jest dość skromny. Nie ma się jednak co dziwić – takie to były czasy, nie nastąpiło jeszcze znane ze średniowiecza wojskowe zróżnicowanie. Ale nie znaczy to, że nie będziesz miał do dyspozycji interesujących żołnierzy. Szczególnie zażarci są Berserkerzy, zaledwie dwunastoosobowa elitarna jednostka, prawie całkowicie odporna na panikę, która sieje spustoszenie wśród przeciwników, kosząc wszystko i wszystkich równo z trawą.

Na potrzeby nowej kampanii przygotowano nowe schematy rozwoju ekonomicznego i militarnego, ale znacznie uboższe niż we właściwej grze. Ale przecież w IX wieku nie mogło być mowy o zachwycającym rozwoju, zwłaszcza na terenach dzisiejszej Anglii, stanowiącej głębokie zadupie wszechświata. Czy nie fajniej byłoby stworzyć na przykład kampanię traktującą o walce o Ziemię Świętą w XII wieku, gdzie rywalizowałyby ze sobą chrześcijańskie i muzułmańskie minipaństwa (a było tego, oj było..)? Mam wrażenie, że nawet walka o zjednoczenie Polski w XIII wieku byłaby dużo bardziej pasjonująca (wpływy litewskie, krzyżackie, czeskie, niemieckie, ruskie, multum piastowskich książątek z rdzennych ziem polskich, Śląska i Pomorza, najazdy tatarskie – sam miód), ale dla autorów zza Wielkiej Wody temat to na pewno zbyt ryzykowny i ekscentryczny.

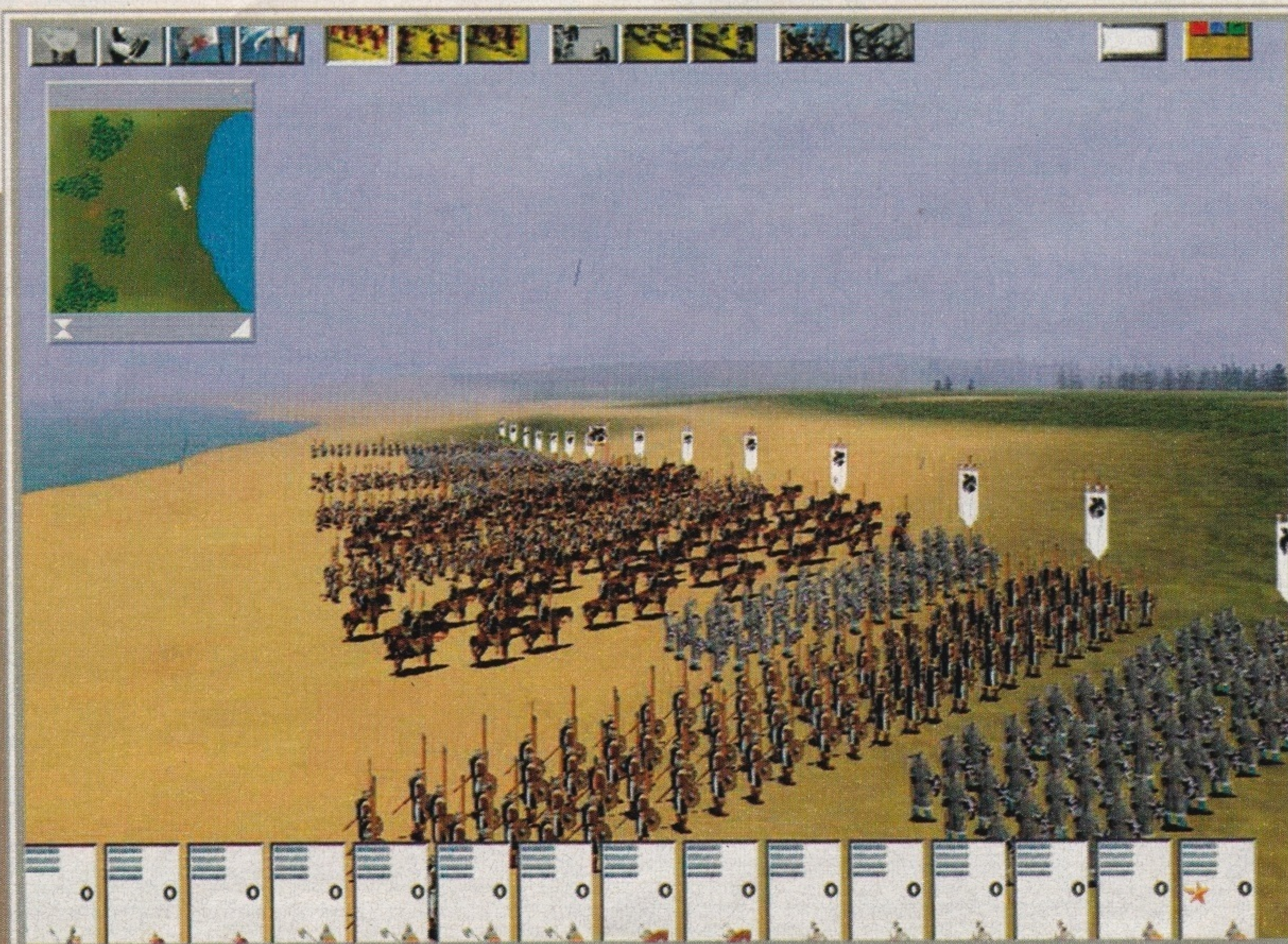
Twórcy VIKING INVASION nie tylko dodali nową, rozbudowaną kampanię, ale dokonali istotnych zmian we wszystkich trzech kampaniach właściwej gry. W tej chwili walcząc o władzę nad Europą, możesz poprowadzić nacje występujące dotychczas jako neutralne, czyli: Sycylijczyków, Aragończyków i naszych bratanków Węgrów. Doszło też kilka nieznanych do tej pory jednostek (ciężka kawaleria stepowa, hiszpańscy piesi oszczepnicy, słowiańscy wojownicy, ruscy włócznicy, opancerzeni włócznicy, arabska piechota, ruska konna drużyna, węgierscy łucznicy zwani Szekely, arabscy łucznicy konni Faris itd). Na ogół nie są to jakieś rewelacyjne wojska, ale zabawę jednak uatrakcyjniają. Bardzo ciekawe jest natomiast nowe działo z epoki „late" o nazwie „organ gun". Jedno pierdnięcie z tej iście diabelskiej machiny potrafi wytłuc dużą część wrogiej jednostki i często powoduje w dodatku panikę. Niestety, ma ona dość mały zasięg, co mocno ogranicza jej przydatność.

W samej mechanice gry zmieniło się niewiele, ale są to zmiany na lepsze. Po pierwsze i najważniejsze, od tej pory oblegająca zamek armia co roku automatycznie ponosi straty. Po drugie, wszystkie nowo nabyte *vices and virtues* (czyli tak naprawdę: wady i zalety dowódców) zostają podane pod koniec każdej tury (żeby nie było głupich niespodzianek). Po trzecie, na początku dużej bitwy gracz decyduje o składzie głównej armii i armii posiłkowej. Po czwarte, komputer gra znacznie rozsądniej, co widać zwłaszcza na przykładzie floty. Kiedyś znalezienie bizantyjskich okrętów na Morzu Bałtyckim było nie do pomyślenia, a teraz jest to normalka. Po piąte, stworzono możliwość rozbudowy „instalacji" szkolących szpiegów i skrytobójców. Po szóste, budynki dobrej jakości dodają punkty odwagi rekrutowanym w nich żołnierzom. Po siódme, zwiększyła się częstotliwość buntów, wynikających z kłótni pomiędzy spadkobiercami zmarłego króla (a bunt to jedna wielka groza i królestwo idzie w ciągu roku w rozsypkę).

Przyznaję bez bicia, że MTW jest jedyną grą, w którą niemalże od roku gram dla zabawy. Reszta programów doświadcza zaszczytu instalacji na moim kompie tylko z powodów zawodowych. VIKING INVASION znacznie mi osładza czas oczekiwania na TOTAL WAR: ROME, która, jak wskazują wszystkie znaki na niebie i ziemi, będzie dla miłośników strategii tym samym, co HALF-LIFE, DOOM i QUAKE razem wzięte dla miłośników robienia krwawego burdelu na ekranach monitorów. Szkoda tylko, że autorzy VIKING INVASION nie przygotowali wygodnego edytora mapy polityczno-gospodarczej. Owszem, mogę sobie taką mapę sam zrobić, „mieszając" w programie, ale jest to czasochłonne, kłopotliwe i przy wprowadzaniu zasadniczych zmian mocno skomplikowane (wystarczy błąd przy wpisaniu jednej literki i program „zwisa"). Skonstruowanie prostego edytora opartego na systemie okienek i ikon (a nawet na wzór tabelek w Excelu) to byłaby banalna robota na kilka dni dla jednej osoby. Dlaczego tego nie zrobiono, skoro autorzy muszą wiedzieć, że tysiące graczy biedzi się nad tworzeniem różnych innowacji i można było im zadanie ułatwić? Cholera, nie mam najmniejszego pojęcia! I chętnie wyjaśniłbym to z głównym designerem, trzymając w dłoni młotek, którym mógłbym mu wtłuc trochę rozumu do głowy.

Uwaga: po zainstalowaniu VIKING INVASION nie będziesz już mógł korzystać z zapisanych wcześniej w MTW gier!

▪▪▪ **Jacek „Randall" Piekara**





TROPICO 2
PIRATE COVE



Piękne Karaiby powracają! Ale tym razem przeniesiesz się o 300 lat i założysz czapkę z trupią czachą

Czy może być coś piękniejszego w życiu pirata niż kąpanie się w beczkach rumu, rozkradanie bogactw, pustoszenie spokojnych osad, napawanie się łzami wdów oraz sierot i mordowanie każdego cywila spotkanego na błękitnych wodach Karaibów? Nie, mili moi! Bo pirat to pirat i musi wieść żywot pełen ekscytujących przygód! Niejedna już gra opowiadała o losie korsarzy, bukanierów, piratów czy jak tam nazwać żądną złota i rumu zgraję obwiesiów. Niejedna też odniosła sukces. Czy taki sukces uda się powtórzyć TROPICO 2, zwłaszcza że PIRATE COVE nie jest prostą kontynuacją jedynki?

TROPICO było symulacją życia współczesnej wyspy, a do zadań gracza należało zapewnienie obywatelom wszelkich luksusów oraz stworzenie państwa silnego gospodarczo, atrakcyjnego turystycznie i stabilnego politycznie. Pomysł na PIRATE COVE jest zupełnie odmiennej natury. To nie symulator miasta-państwa. To symulator zgrai wściekłych szerszeni ruszających w bój, by zająć ule spokojnych pszczółek i wychlać im cały miodek.



Akcja rozpoczyna się w XVII wieku na Karaibach, a ty wcielasz się w postać spokojnego osadnika zajmującego się uprawą cukru i i intensyfikacją przyrostu naturalnego Mulatów. Do czasu... Do czasu, kiedy przybywasz do pirackiego miasteczka z zamiarem zostania Kimś.

Co jest twoim zadaniem? Ho, ho, to prawidziwa epopeja, do której snucia przydałaby się chyba flaszeczka rumu... A może chociaż gorzałki? Kufel piwa? Ale z ciebie skąpiradło! Chcesz opowieści za darmo? No dobra, niech ci bokiem wyjdzie... Do twoich zadań należy:

1. Utrzymanie porządku wśród jeńców i niewolników. Można to osiągnąć zarówno za pomocą kija, jak i marchewki. Generalnie jednak im ludzie są bardziej zadowoleni, tym mniej skorzy



Tropico 2

5-

Strategia ekonomiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD
- cena 40.00$
- **Gra na platformy:** PC
  - ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Frog City / na razie nieznany**
- www.tropico2.com

+ W tej grze niemal wszystko zostało przygotowane baaardzo OK!

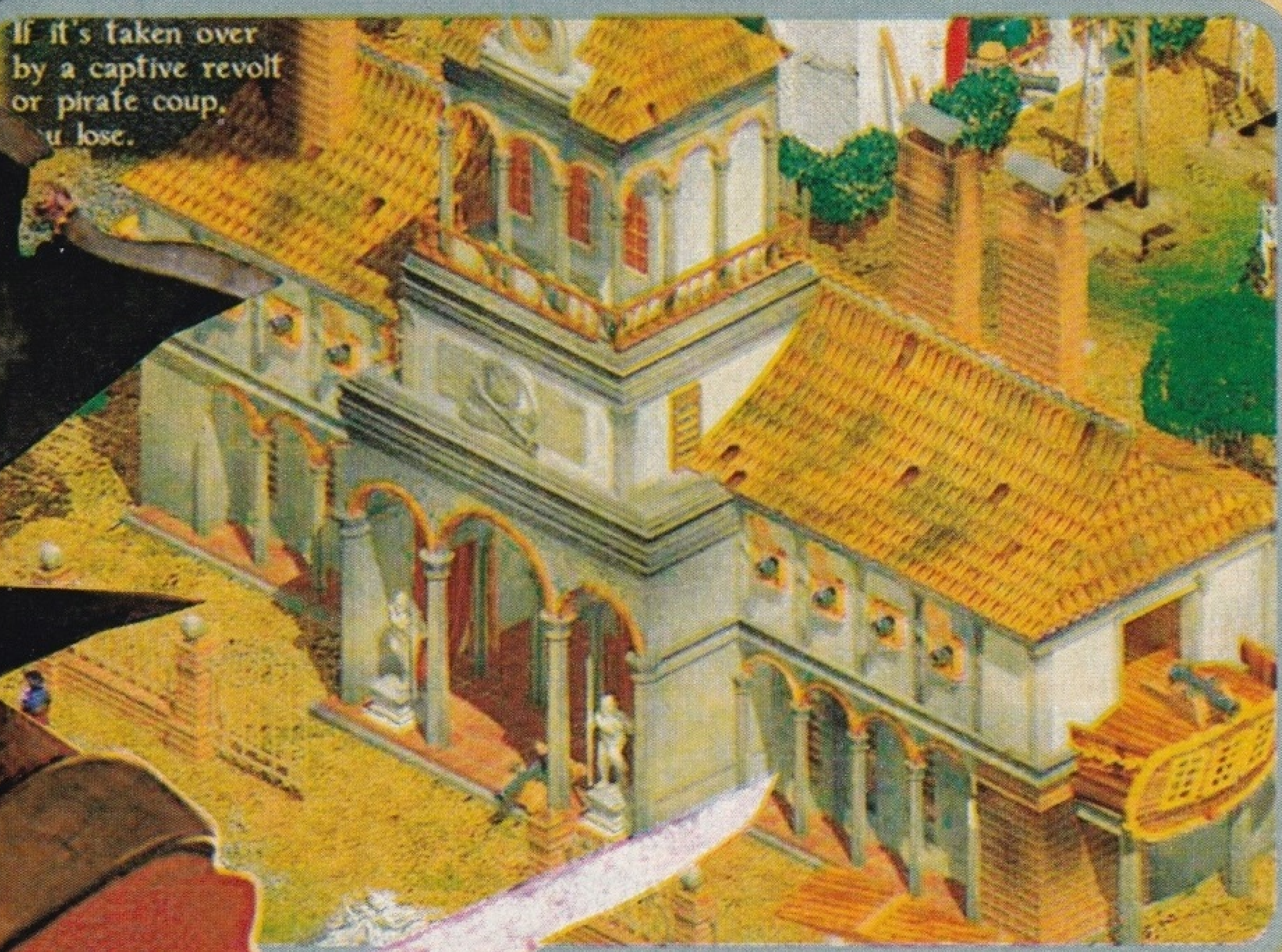
– Niestety, korzystanie z pewnych danych bywa bardzo utrudnione

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5-

TROPICO było dowcipną i inteligentną zabawą. **Dobrze, że w PIRATE COVE udało się utrzymać poziom jedynki**





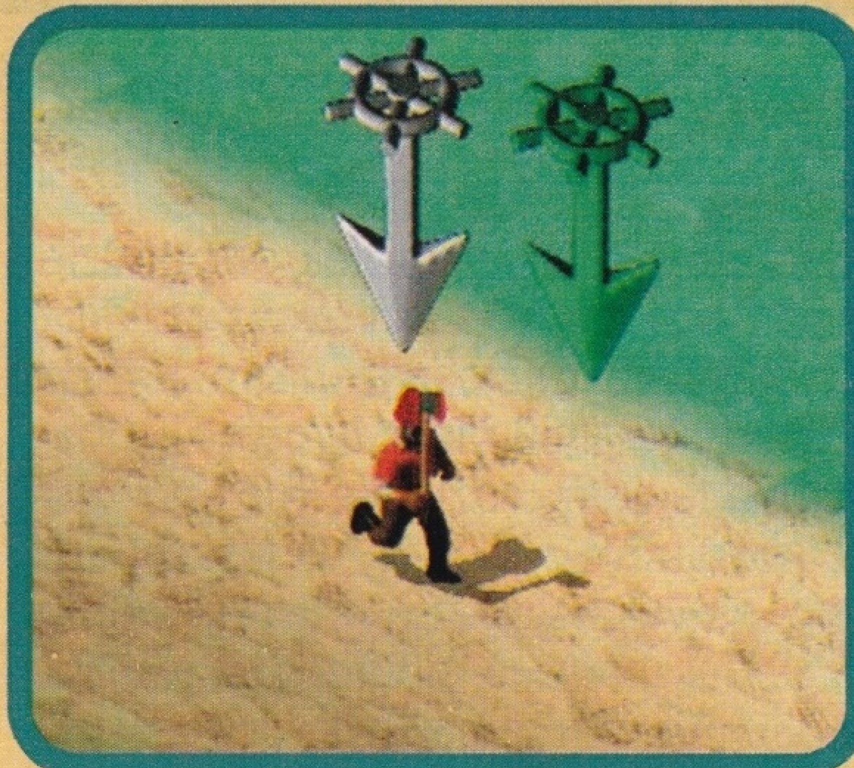


do buntów, w których można przecież stracić życie.

2. Utrzymywanie dobrych stosunków z innymi pirackimi potęgami oraz ukrywanie położenia wyspy przed mocarstwami takimi jak Hiszpania czy Anglia.

3. Wysyłanie dzielnych piratów na łupieżcze rajdy. Złoto, złoto, złoto... Więcej złota, mój ssskarbie... Ale żeby twoi dzielni korsarze mieli za pomocą czego wojować z obcymi potęgami, musisz zapewnić im odpowiednie uzbrojenie. A przecież wytworzenie zwykłego pałasza nie jest takie proste. Trzeba wydobyć żelazo, przerobić je, wytopić, a potem obrobić w kuźni. Jeden mały pałasz, a ile przy nim roboty!

4. Sprawianie radości zamieszkującym wyspę piratom. I ten właśnie punkt wymaga szczegółowego omówienia, gdyż w nim tkwi sedno tego



programu. Otóż na początku piraci są zgrają nędznych obwiesiów bez specjalnych wymagań. Schlać się na umór i porzygać w kącie karczmy – oto ich wyobrażenie o szczęśliwym życiu. Ale potem będą chcieli coraz więcej. Tawerny, szulernie, domy rozpusty, duży wybór alkoholi, modne ciuchy, a nawet różne „upiększacze" (bo wśród piratów są również kobiety).

Podobnie jak w TROPICO, także tutaj możesz uzyskać komplet informacji o każdym z obywateli twej wysepki. Piraci zostali dobrze scharakteryzowani, a ich nastawienie do świata oraz do ciebie dynamicznie się zmienia. Przecież jasne jest, że będą cię bardziej lubili, kiedy dasz im ptasie mleczko (firma Wedel, ja bardzo proszę o reklamę na okładkę!) oraz różne inne małmazje i fircyfuszki, a znienawidzą kogoś, kto nie zapewnia im ani dobrych łupów, ani godziwej rozrywki.

PIRATE COVE ma wiele zalet. Z pewnością należy do nich łatwość opanowania interfejsu (to ważna sprawa, bo nie ma nic gorszego niż zabawa z niezrozumiałymi ikonkami). Na uwagę zasługuje też grafika. Niby proste 2D bez bajerów, ale jednak wykonane z wdziękiem. I na pewno do zalet można również zaliczyć panujący w grze humor, a zwłaszcza „gadane" wstawki narratora. Co ważne, możesz zarówno uczestniczyć w przygotowanej przez autorów kampanii, jak i wziąć udział w „otwartej" grze, w której sam zdecydujesz o wielu sprawach (wyglądzie i położeniu wyspy, celach rozgrywki itp). A wady? Cóż, wady ma wszystko, nawet ta naprawdę ciekawie przygotowana gra. Przede wszystkim fatalnie przygotowano system informacji o pracownikach i budynkach. Gracz może czasami w ogóle się nie zorientować albo straci mnóstwo czasu na „doklikanie" się do tego, że np. świetnie wyszkolona osoba pracuje na nieodpowiednim dla niej stanowisku. Przykład z życia? Bardzo proszę! Czy możesz zrozumieć moje przerażenie, kiedy zobaczyłem, że pewna świetnie wyszkolona kobieta lekkich obyczajów nie umila życia klientom w luksusowym domu publicznym tylko na ulicy! Zmroziło mnie do szpiku kości ;-). Żarty żartami (chociaż przykład jest prawdziwy), ale to jednak ogromna niedogodność.

Generalnie jednak PIRATE COVE to gra ciekawa. Jedna ze strategicznych perełek i godny kontynuator chwały TROPICO! Na pohybel szczurom lądowym!

Jacek „Randall" Piekara





HARD TRUCK
18 WHEELS OF STEEL™



Na osiemnastu kołach ciężarówki przywieziono ci kilkaset MB shitu...

Przyznam szczerze, że do HARD TRUCK podchodziłem z pewną rezerwą. Nie jestem jakimś szczególnym fanem ciężarówek i tematów z nimi związanych. Wiele słyszałem o tym, jak ciężka i monotonna potrafi być praca kierowcy osiemnastokołowca – kilometry autostrad, kiepskie warunki pogodowe... Miałem też liczne wątpliwości co do tego, czy HARD TRUCK zrealizowany został z odpowiednim rozmachem – czy będę mógł składać wizyty na stacjach benzynowych, prowadzić negocjacje z kontrahentami czy choćby wysiąść na chwilę z mojej ciężarówki. I jestem bardzo wdzięczny autorom 18 WHEELS OF STEEL za jedną rzecz – nie próbowali nawet udawać, że przyłożyli się do pracy. Sygnowany przez rosyjski skład Buka Entertainment symulator ciężarówki wyprodukowany został przy najmniejszym możliwym nakładzie pracy – co widać, słychać i w zasadzie także czuć.

Zapomnij o jakiejkolwiek swobodzie. Nawet na chwilę nie możesz opuścić szoferki, nie możesz z nikim rozmawiać i generalnie rzecz ujmując – poza prowadzeniem wozu nie możesz zrobić absolutnie nic. Żeby to jeszcze dawało satysfakcję! Po wnętrzu kabiny rozglądasz się za pomocą szaleńczo czułej myszy (co ciekawe, operowanie suwakiem czułości kursora nie przynosi absolutnie żadnej różnicy), zaś maszyną kierujesz za pomocą pięciu klawiszy (kursory i spacja jako hamulec ręczny). I to tyle. Możesz pomyśleć, że rekompensują to fajne misje. Otóż nie bardzo. Jesteś kierowcą ciężarówki i wozisz towary – z punktu A do punktu B i z powrotem. Och, przepraszam – istnieje możliwość kompresji czasu. Ale wprowadzenie do gry tylko jednego trybu zabawy to przecież skrajna głupota, wołająca o pomstę do nieba i interwencję inkwizycji!

Twój wehikuł wyposażono w najtrwalszą karoserię – choćbyś godzinami taranował samochody, motory, a nawet wjeżdżał w ściany budynków, nie zobaczysz nawet zarysowanej maski. Rozumiem, że HARD TRUCK to nie GTA3, ale odnoszę wrażenie, że programiści Buka Entertainment zatrzymali się na etapie PAC-MANA. Nawet gdy z ogromną prędkością wjedziesz na motocykl, nie oczekuj, że ten choćby zadrży – co najwyżej z racji wadliwego systemu kolizji twoja ciężarówka przepłynie przez niego. To swoją drogą zaskakujące, jakim cudem solidna firma, jaką jest TopWare, zajęła się promocją tak skrajnego ścierwa. Bo kiedy patrzę na załączoną do gry informację, na której widnieją zdania takie jak „realistyczna grafika 3D" czy „wierna symulacja jazdy", to nie wiem – mam się śmiać czy ciężko pogniewać, bo ktoś tu widać ma mnie za totalnego idiotę?! Przecież to tak, jakby reklamować „Bolka i Lolka" jako najnowsze osiągnięcie animowanej kinematografii!

W HARD TRUCK spieprzono absolutnie wszystko. Gra jest nudna jak debata sejmowa, brzydka jak noc listopadowa, zaś jej warstwa dźwiękowa to jakiś chory żart – tyczy się to zwłaszcza doprawdy ohydnej muzyki, jaka przygrywa tej katordze. Pogardzam tą grą całym moim jestestwem i choćby dopłacano mi miliardy dolarów, nie chcę HARD TRUCK nawet jako podstawki pod kubek z kawą.

▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński

Hard Truck: 18 Wheels Of Steel — **1-**

Symulator ciężarówki

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 250 MB HDD
- cena 79.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Buka Entertainment / TopWare**
- www.topware.pl

\+ Programiści mieli zajęcie

\- Istnienie tej gry to obraza dla gatunku ludzkiego

Grafika **2-** | Dźwięk **1** | Frajda **0**

Zdecydowanie najgorsza gra, w jaką dane mi było kiedykolwiek zagrać. **Co to w ogóle miało być?!**





TECHNO 2002

ZMIEŃ SWOJĄ KOMÓRKĘ

DZWONKI SUPERHITY SMS 7265 2,44 zł

TOP 5

1. AA09.017608 Ewelina Flinta, Żałuję
2. AA09.016863 Eminem, Sing For The Moment
3. AA09.014068 Ich Troje, Żadnych Granic
4. AA09.015354 In Grid, Tu Es Foutu
5. AA09.017069 Pink, Family Portrait

AA09.017855 Westlife, Tonight
AA09.017854 Shania Twain, Ka Ching
AA09.017853 Shakira, The One
AA09.017361 Santana, Game Of Love
AA09.017360 Oasis, Song Bird
AA09.018253 Kelly Osbourne, Shut Up
AA09.018251 Craig David & Sting, Rise And Fall
AA09.009217 Elvis Presley, Little Less Conversation
AA09.014065 Bomfunk MCs, Something Going On
AA09.018256 Reamon, Come And Go
AA09.017852 Peja/ Slums Attack, Jest jedna rzecz
AA09.017359 Myslowitz, Chciałbym umrzeć z miłości
AA09.017081 Edyta Górniak, Impossible
AA09.017851 Linkin Park, Somewhere I Belong
AA09.017848 Ich Troje, Pokaż swoją twarz
AA09.018260 Marcin Rozynek, Najlepsze
AA09.017615 Robbie Williams, Come Undone
AA09.017609 Idol 2, Czy

WIADOMOŚCI GRAFICZNE SMS 7265 2,44 zł



LOGOSY SMS 7164 1,22 zł



JAK TO ZROBIĆ ? Jeżeli chcesz mieć nowe logo wyślij SMS o treści: AA09.(numer logo) pod numer **7164**. Płacisz za to tylko 1,22 zł z VAT. Możesz również ściągnąć SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł z VAT. Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści : AA09.(numer logo).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.506517666. Usługa dostępna dla wybranych telefonów NOKIA



Wszystko w zasięgu Twojego SMS-a!
Bądź *cool* i przyłącz się do nas!
Wyślij SMS-a o treści **RANDKA.CL** na nr **7146**
Nie zwlekaj! ZABAWA JUŻ TRWA!

SUPER zwierzaki

JUŻ TERAZ SPRAWDŹ **MOC** **SUPERZWIERZAKA** NA SWOIM TELEFONIE.

WIADOMOŚCI GRAFICZNE - *SMS NA NUMER* **7265**

SUPERKROWA

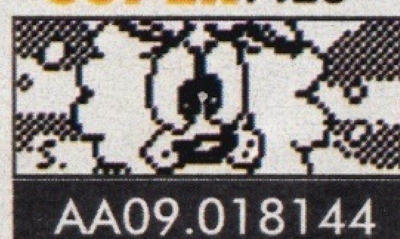
AA09.017701

SUPERROBAK

AA09.017700

SUPERPTAK

AA09.018249

SUPERPIES

AA09.018144

SUPERKURCZAK

AA09.017697

SUPERŚWINIA

AA09.017698

LOGOSY - *SMS NA NUMER* **7164**


AA09.018236


AA09.018239


AA09.018238

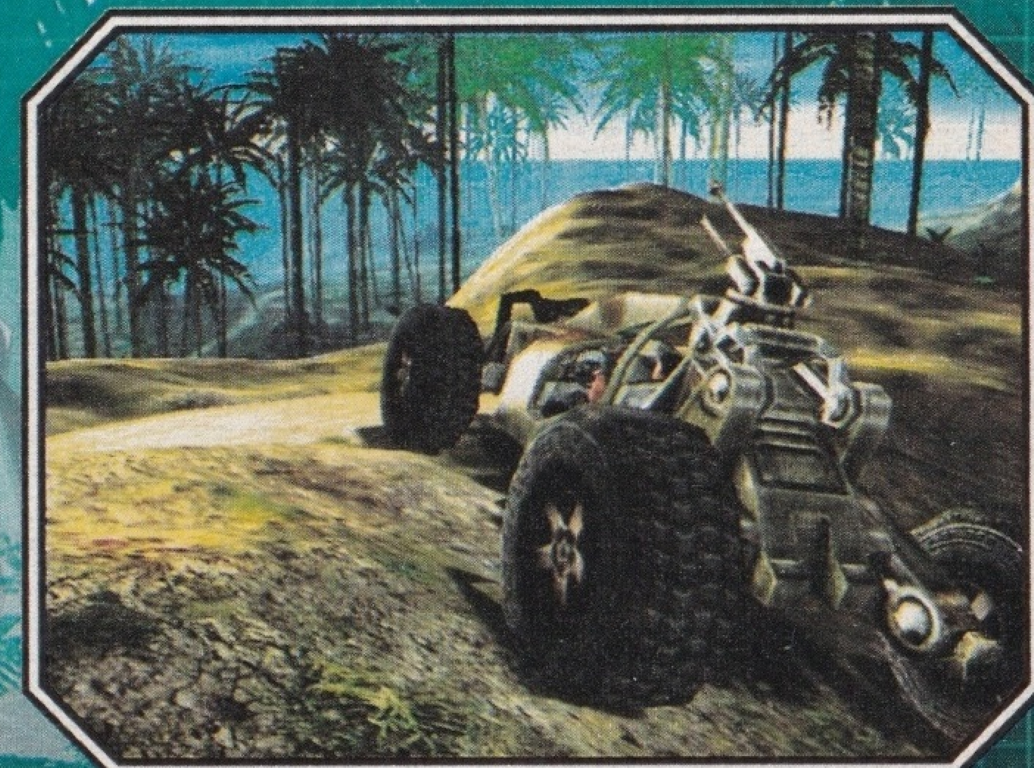

AA09.018240


AA09.018237


AA09.018410

Chcesz poczuć MOC SUPERZWIERZAKA wyślij SMSa o treści:AA09.(numer logo) pod numer **7164**.Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć wiadomości graficzne z SUPERZWIERZAKAMI, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje cię to tylko 2,44 zł. Jeżeli chcesz podzielić się **MOCĄ** - **SUPERZWIERZAKA** ze swoim znajomym, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla wiadomości graficznych) o treści: AA09.(numer logo lub wiadomości graficznej).numer telefonu znajomego, np. AA09.105599.506517666.
Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów NOKIA.

Po długim oczekiwaniu wreszcie na rynku pojawił się CHROME. Indżoj!



CHROME

Chrome

5

FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III, 800 MHz 256 MB RAM, 1.7 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Techland / Techland**
- http://chromethegame.com

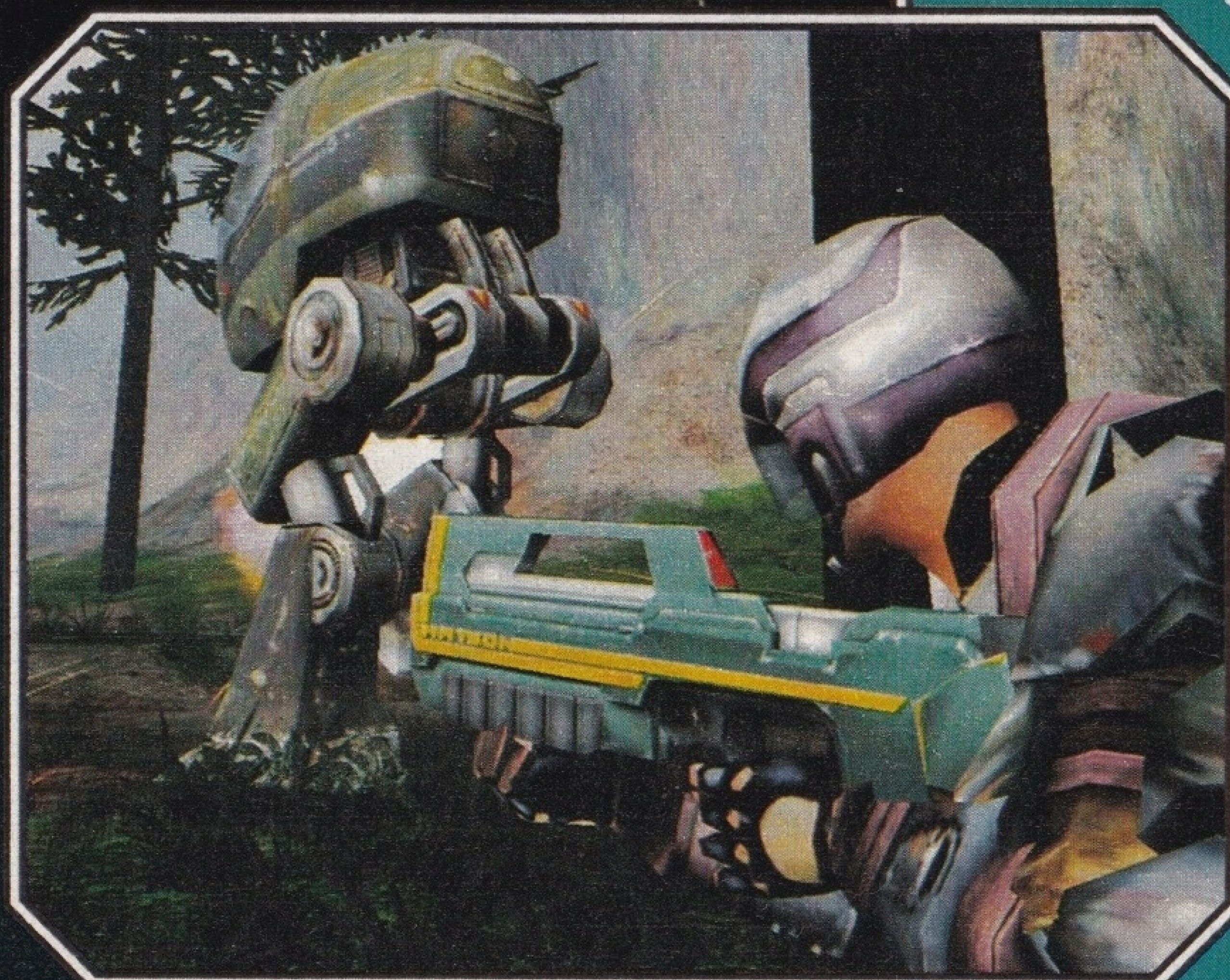
cena 99.00

+	–
Ogromna przestrzeń, wspaniały dźwięk, system cieni	Wymagania sprzętowe, chodzenie po lasach, ładowanie poziomów

Grafika 5- | Dźwięk 5- | Frajda 5-

W końcu nadszedł i udowodnił, że warto było czekać. Nie jest to może rewolucja w gatunku gier FPP, ale trzyma wysoki poziom

Minęło wiele czasu od momentu, kiedy pojawiły się pierwsze informacje o shooterze CHROME. Upływały dni i miesiące, a premiery nie było. Niedawno jednak temat odżył na dobre i oto światło dzienne ujrzało kolejne dziecko firmy Techland!



Zagłębianie się w fabułę CHROME jest bez sensu, gdyż została ona tak skonstruowana, że jeśli nie chcesz zepsuć sobie zabawy, musisz ją poznawać od początku sam. Więc, tytułem wstępu, tylko kilka słów. Wcielasz się w postać Logana. Jest on świetnie wyszkolonym najemnikiem. Zdradzony przez przyjaciela udaje się w stronę systemu planetarnego Valkyria, który dla niego i jego nowej towarzyszki Carrie okazuje się wymarzonym miejscem pracy. Na początek wystarczy tylko tyle.

Zadań do wykonania jest naprawdę sporo. Nawet na początku misji nie możesz być pewien, czy jej cel nagle nie zmieni się bądź czy nie dojdzie coś nowego. Questy są przeróżne: musisz zdobywać tajne dane, likwidować ludzi, podkładać ładunki wybuchowe, odbijać zakładników... Naprawdę jest co robić! Musisz przy tym wiedzieć, że gra posiada więcej niż jedno zakończenie, więc na pewno warto poświęcić jej trochę więcej czasu.

Przed każdą misją musisz skompletować odpowiednie wyposażenie. Oczywiście im dalej zaszedłeś w grze, tym





nowszy masz sprzęt. Możesz wybierać pomiędzy pistoletami, karabinami, snajperką, wyrzutnią rakiet czy strzelbą. Sama broń to jednak nie koniec pakowania się na wycieczkę. Musisz jeszcze dobrać odpowiednią amunicję, zaopatrzyć się w kilka granatów, lornetkę, no i oczywiście apteczki. Jednak jeśli nie lubisz takiej zabawy, możesz skorzystać ze standardowych ustawień.

Otwarte przestrzenie wyglądają wręcz rewelacyjnie. Ruszająca się na wietrze trawa, kołyszące się gałęzie drzew, wszystko sprawia wrażenie jakby żyło. Do tego dochodzą: oślepiające słońce, pływające po niebie obłoki oraz świetnie odtworzone dźwięki natury – szczególnie zaskakujące w lasach. Na ogół gdzieś w centrum tej pięknej zieleni bądź w górach znajdują się duże bazy, które są celem twojej misji. Akcja gry toczy się również na stacji orbitalnej, gdzie poza dźwiękiem butów stukających o podłogę usłyszysz co najwyżej alarm wszczęty przez strażników. Pamiętaj, że nigdzie nie możesz czuć się bezpiecznie. W lesie biegają różne stworzenia przypominające zmutowane dinozaury. Jednak to wcale nie one stanowią największe zagrożenie. Najgorsi są uzbrojeni po zęby żołnierze, który może nie zawsze grzeszą inteligencją, ale za to potrafią robić uniki, uciekać, no i dobrze strzelać, co zdecydowanie nie wpływa korzystnie na stan twojego zdrowia. Szczególnie uważaj na snajperów – musisz dołożyć wszelkich starań, aby pociągać za spust najszybciej jak się da. Ale to tak naprawdę nie wystarczy. Musisz strzelać rozważnie, gdyż siła strzału sprawia, że broń odrzucana jest w górę. W związku z tym lepiej pruć krótkimi seriami niż faszerować amunicją niebo. I jeszcze mała rada – celuj w głowę.

O wiele więcej zabawy jest z wielkimi maszynami, których tak łatwo powalić nie możesz – w ich przypadku musisz użyć cięższej broni. W standardowym wyposażeniu masz sprawnie działający radar, który zawsze na czas ostrzeże cię przed zbliżającymi się intruzami. Jeśli na drodze stanie ci większa ekipa, warto, abyś posłużył się granatem i poza znikającymi punkcikami na radarze delektował się również ładnym wybuchem oraz wyrzuconymi w powietrze ciałami.

Bardzo ważną rolę w grze spełniają implanty, które montowane są w twoim ciele. Dzięki nim możesz poprawić celność, zmniejszyć obrażenia, biegać szybciej czy używać termowizji. Wszystkie implanty mają ograniczony czas działania, możesz jednak korzystać z kilku naraz.

W razie braków w inwentarzu możesz przeszukiwać ciała poległych na polu walki i przywłaszczać sobie amunicję, apteczki, granaty czy zmienić broń na inną. Lepiej przeglądaj wszystkie ciała, gdyż do momentu wykonania zadania to co znajdziesz, będzie jedyną nagrodą za twoje poświęcenie.

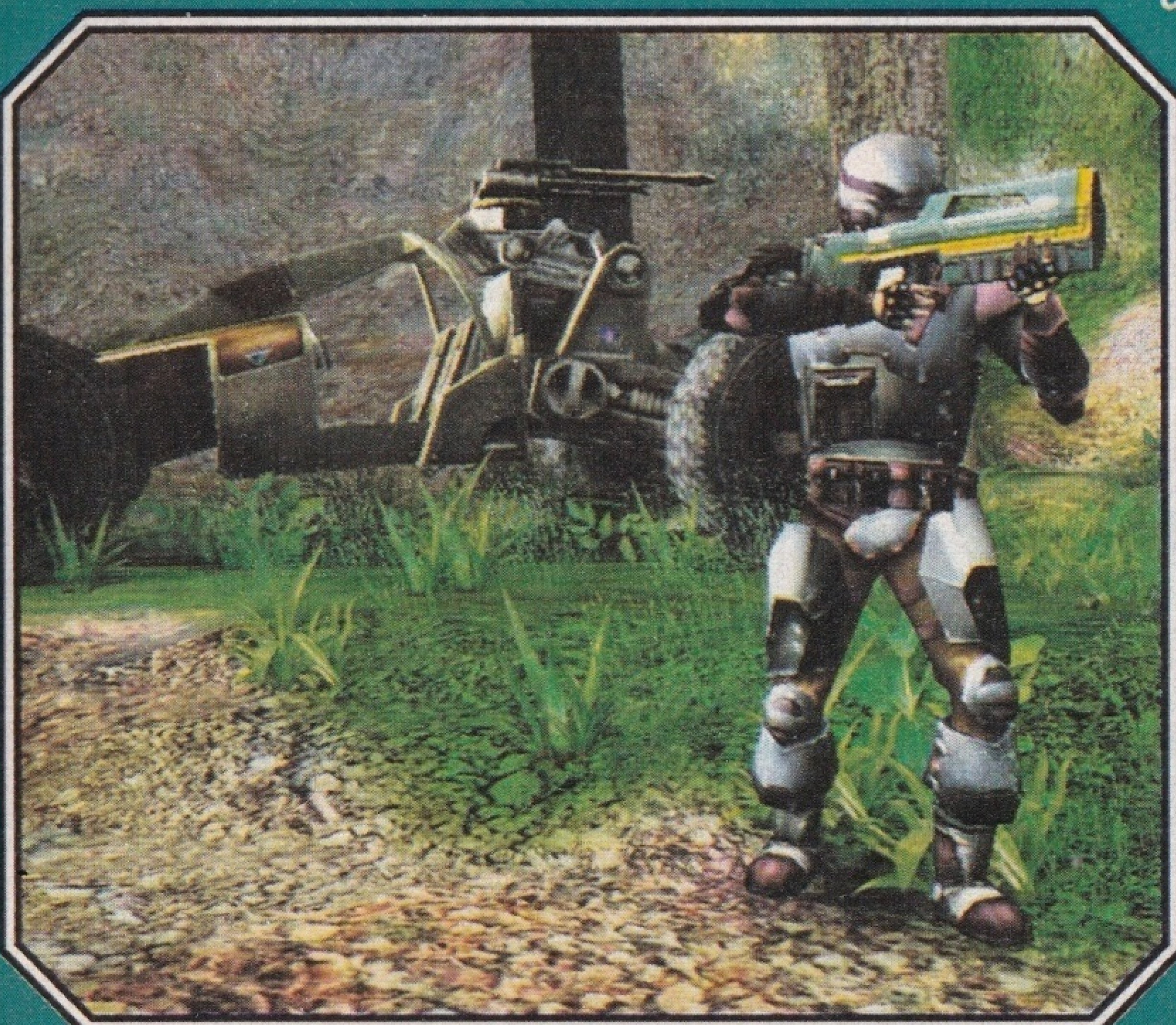
Nie zawsze jest tak, że musisz chodzić i strzelać. W niektórych misjach znajdziesz uzbrojony w działko samochód albo coś w rodzaju powietrznego skutera. Aby przeżyć w trudnych warunkach, będziesz mógł również przejąć kontrolę nad wielkim robotem bądź spokojnie zasiąść za sterem wyrzutni rakiet. Sterowanie żadną z tych maszyn nie jest trudne, wymaga jedynie przyzwyczajenia.

Spragniony używania szarych komórek, musisz zadowolić się włamywaniem do komputerów. Jest to bardzo miła odskocznia od zabijania. Hakowanie systemu polega na krótkiej grze w pamięć – musisz znajdować pary rysunków.

Niestety, aby w pełni rozkoszować się pięknymi widokami, musisz zaopatrzyć się w dosyć mocną maszynę. W przeciwnym razie zabawa przypomina oglądanie slajdów. Na szczęście jest trochę opcji do włączania, wyłączania i zmieniania, w związku z czym raczej nie powinno być problemów z ustawieniem gry pod kątem posiadanego sprzętu.

Obok CHROME zdecydowanie nie można przejść obojętnie. Gra posiada wiele ciekawych elementów, intrygującą fabułę i przede wszystkim wciąga. Z całą pewnością znajdzie swoich zwolenników. A już za miesiąc test trybu wieloosobowego!

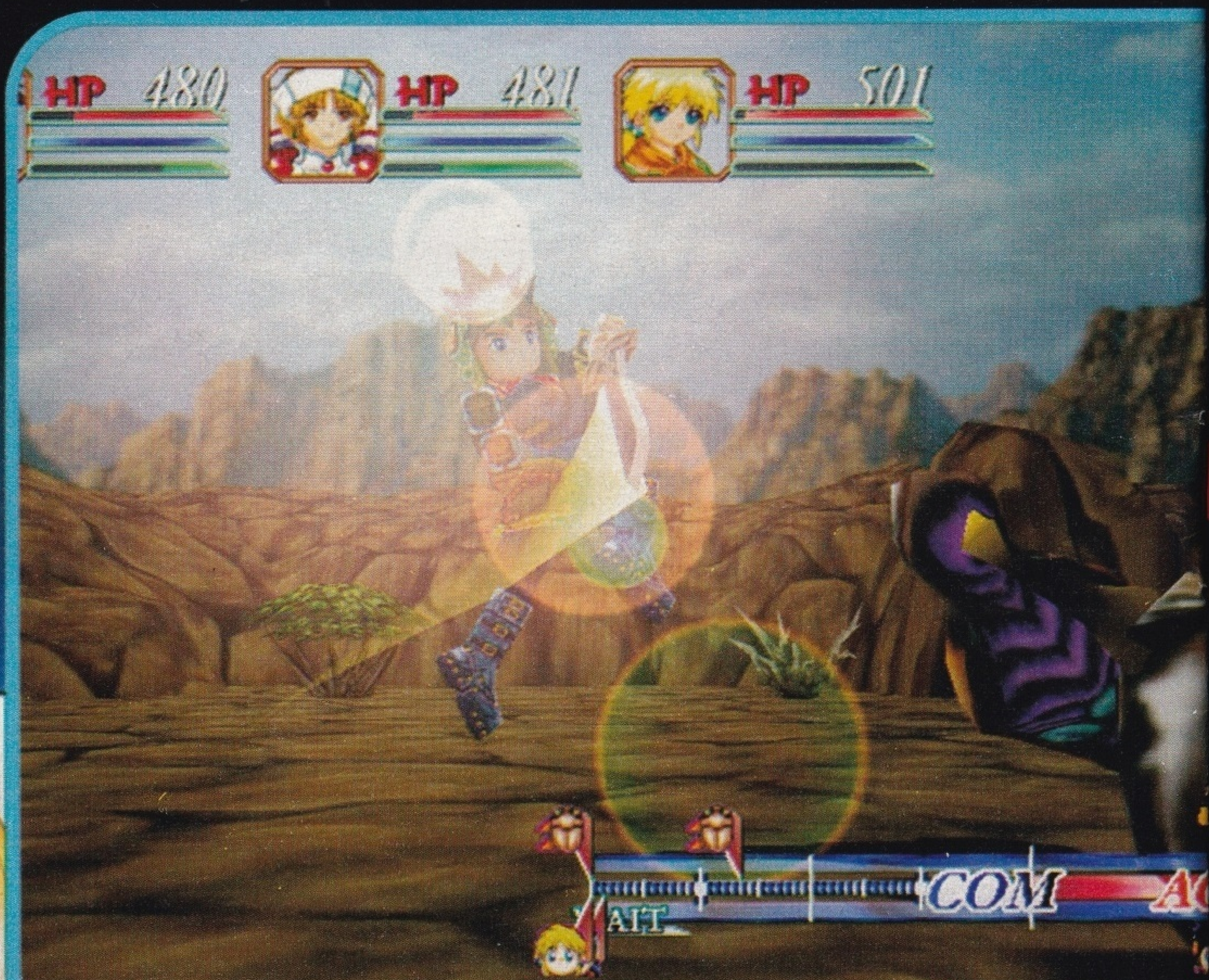
▪▪▪ Grzegorz „Murmur" Młodawski





Wielkie oczy, ogromne miecze i rozczochrane na wietrze fryzury. Całość zaś zamknięta w konsolowej oprawie

GRANDIA II



Istnieje pewna stara legenda opowiadająca o wielkiej bitwie między Dobrem a Złem, która dziesięć tysięcy lat temu wstrząsnęła światem. Teraz, gdy na Ziemi nareszcie nastał pokój, przemierzają ją prawi Geohoundowie, czyli spece od brudnej roboty – najemnicy likwidujący wszelkiej maści potworki. Geohound to ktoś na wzór Obieżyświata znanego z „Władcy Pierścieni". Ma opinię zimnego, niewdzięcznego, ale skutecznego wojownika i musi walczyć, by utrzymać się przy życiu.

Tak właśnie przedstawiono Ryudo, młodego przedstawiciela tej grupy społecznej, i Skay'a, jego jedynego przyjaciela. Tajemniczy list kieruje ich do małej wioski Carbo, gdzie otrzymują kolejne zlecenie. Muszą chronić młodziutką pieśniarkę Sióstr Granasa, Elenę, w drodze do Rygi (ups ;-)). Jest to potężna, ponura, zapyziała Wieża Garmia, gdzie mają odbyć się jakieś strasznie podejrzane egzorcyzmy. Cóż, kościół to kościół.

Z jednej strony GRANDIA 2 jest grą RPG, a więc stanowiącą dla fanów tego gatunku nie lada atrakcję. Z drugiej jednak strony program stanowi konwersję z DreamCasta, co dla pecetowych graczy oznacza po prostu jedną wielką porażkę.

Intro jest dość nieatrakcyjne, a opcji w menu zaskakująco mało. Masz jedynie możliwości wystartowania od początku lub załadowania wcześniej zapisanego stanu rozgrywki. Spytasz: „A gdzie ustawienia?!" Zmieniasz je przed uruchomieniem samego programu, ale i tu pozostawiono graczom stosunkowo niewiele swobody.

Z grafiką, szczerze mówiąc, nie jest najlepiej. Trzeba jednak pamiętać, że to wciąż tylko konwersja. Całość utrzymano w mangowych klimatach, co może się podobać. Odwzorowanie postaci nie jest najgorsze, choć myślę, że przydałyby im się usta. Mam też pewne zastrzeżenia co do muzyki towarzyszącej zabawie. Po pewnym czasie staje się ona monotonna. Abyś dobrze zrozumiał, co mam na myśli, przypomnij sobie pliki w formacie midi. Porównywalna jakość.

Bohatera charakteryzują tzw. podstawowe statystyki – takie jak: siła, żywotność, zręczność, szybkość, magia, siła woli – oraz statystyki bojowe – atak, obrona, inicjatywa i ruch. Nie można ich, niestety, modyfikować, zależnie od postaci zwiększają się wraz z jej poziomem.

Najciekawszy element gry stanowią walki. Porównać je można do tych z FINAL FANTASY VII. Gdy napotkasz jakiegoś sympatycznego stworka, przenosisz się na pole bitwy. Tam do wyboru masz kilka rodzajów ataków i obrony oraz możliwość ustawienia AI członków drużyny. Dzięki specjalnym, magicznym monetom, które zdobywasz po pojedynku, poznajesz nowe uderzenia oraz zaklęcia.

GRANDIA 2 to pozycja nierówna. Całkowita liniowość rozgrywki i nieciekawa oprawa dźwiękowa niekorzystnie wpływają na grę. Jednak zabawne dialogi, możliwość sterowania kilkuosobową, zindywidualizowaną drużyną oraz niepowtarzalny, wciągający, mangowy klimat znacznie podnoszą jej wartość. Na pewno jest to niezwykle udana odskocznia od GOTHICA 2 i MORROWINDA.

▪▪▪ Marcin „Izzy" Izydorczyk





Grandia II

4+

RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC, PS2
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Game Arts / LEM**
- http://granda2.ubi.com

cena 39.00

\+ Mangowy klimat, fabuła, stabilny i niezbyt wymagający engine

− Mało swobody, kiepska muzyka, brak opcji zapisu stanu gry

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	3	5+

Wyśmienity kąsek dla fanów FINAL FANTASY VII. Polecam ze względu na humor, mangę oraz ilość spływającego z monitora miodu

Odpal tę grę, jeśli palisz się do wielkich pożarów!

EMERGENCY 2

THE ULTIMATE FIGHT FOR LIFE

Gdańszczanie świętowali rocznicę uchwalenia Konstytucji 3 Maja w niezwykle widowiskowy sposób. Na terenie pobliskiej rafinerii wybuchł zbiornik z 20 milionami litrów benzyny. Widoczny z kilku kilometrów ogień strzelał na wysokość 30 metrów. W ciągu paru minut czarny, gryzący dym zakrył pobliską wyspę Sobieszewo i wygonił wczasowiczów na dobrze dotlenioną plażę. Na miejsce pożaru skierowano 40 oddziałów straży pożarnej. Ściągnięto też jednostki ratownictwa chemicznego zakładów Orlen z odległego o 270 kilometrów Płocka. Policja ewakuowała kilkanaście domów położonych najbliżej miejsca wybuchu, wprowadziła też objazdy na drodze krajowej nr 7. W tym czasie pracownicy zakładu odpompowywali sąsiednie cysterny, a także odsysali benzynę z dna płonącego zbiornika. Dopiero o 2 w nocy strażacy przeprowadzili atak pianowy, który ostatecznie ugasił ogień. Według przedstawicieli władz rafinerii była to jedna z najlepiej zaplanowanych akcji ratunkowych tego typu w ostatnich latach.

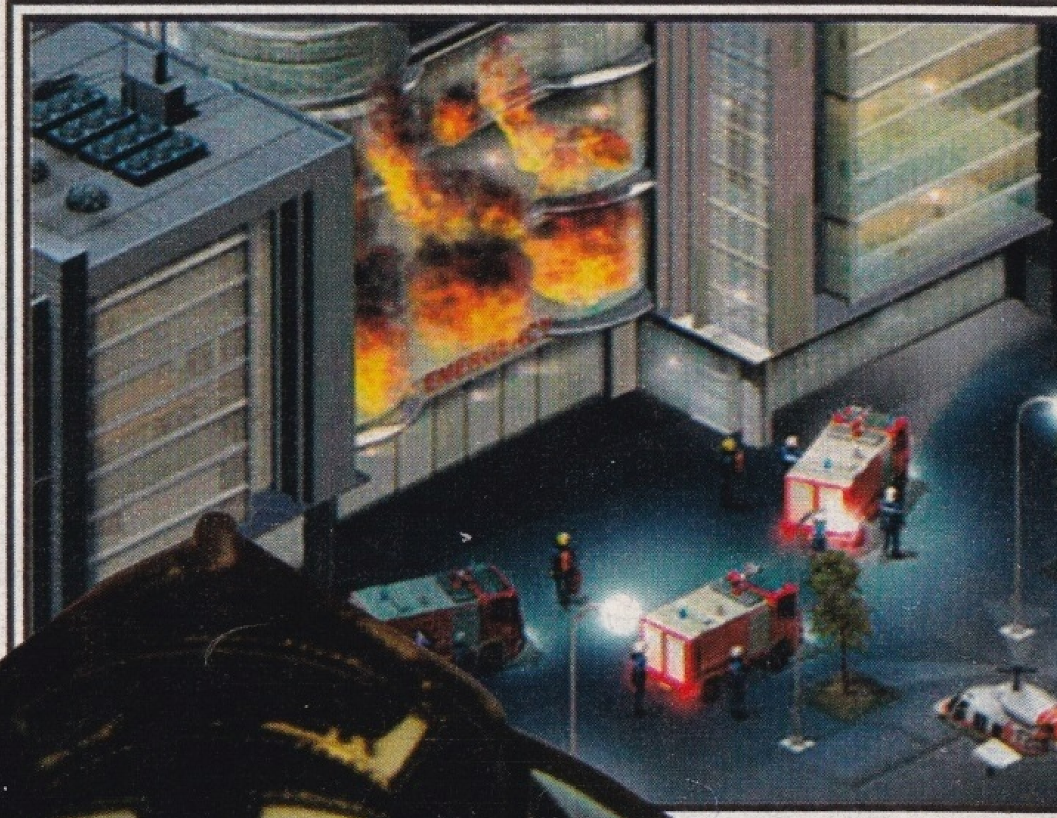


Chciałbyś ratować ofiary takich wypadków? Planować ewakuację, wywozić karetkami rannych, skoordynować ostateczne uderzenie straży pożarnej? W takim razie EMERGENCY 2 jest grą dla ciebie. Wcielisz się w niej w głównodowodzącego sił ratunkowych dużego europejskiego miasta. W czasie 25 złożonych misji uratujesz ludzi z płonącego samolotu, wyciągniesz gościa z samochodu, który właśnie zderzył się z pociągiem, a także złapiesz małpy-uciekinierki. W klimat każdej z misji wprowadzą cię dobrze wyreżyserowane filmiki, zaś rozgrywce towarzyszyć będzie dynamiczna, rockowa muzyka.

Na pierwszy rzut oka EMERGENCY 2 przypomina strategię czasu rzeczywistego sprzed dobrych kilku lat. Dwuwymiarowe pole gry obserwujesz z góry, niczym w leciwym WARCRAFT 2. W klasyczny sposób zaznaczasz jednostki i wskazujesz im punkt, do którego mają dotrzeć. Prawym klawiszem myszy wybierasz opcje specjalne: rozcinanie wraku nożycami, komunikowanie się z porywaczami za pomocą megafonu, odsyłanie wozu do bazy. Sprawdzony w bojach interfejs jest więc przejrzysty i sprowadza się do klikania na kolejnych obiektach i obserwowania wyświetlających się ikonek.

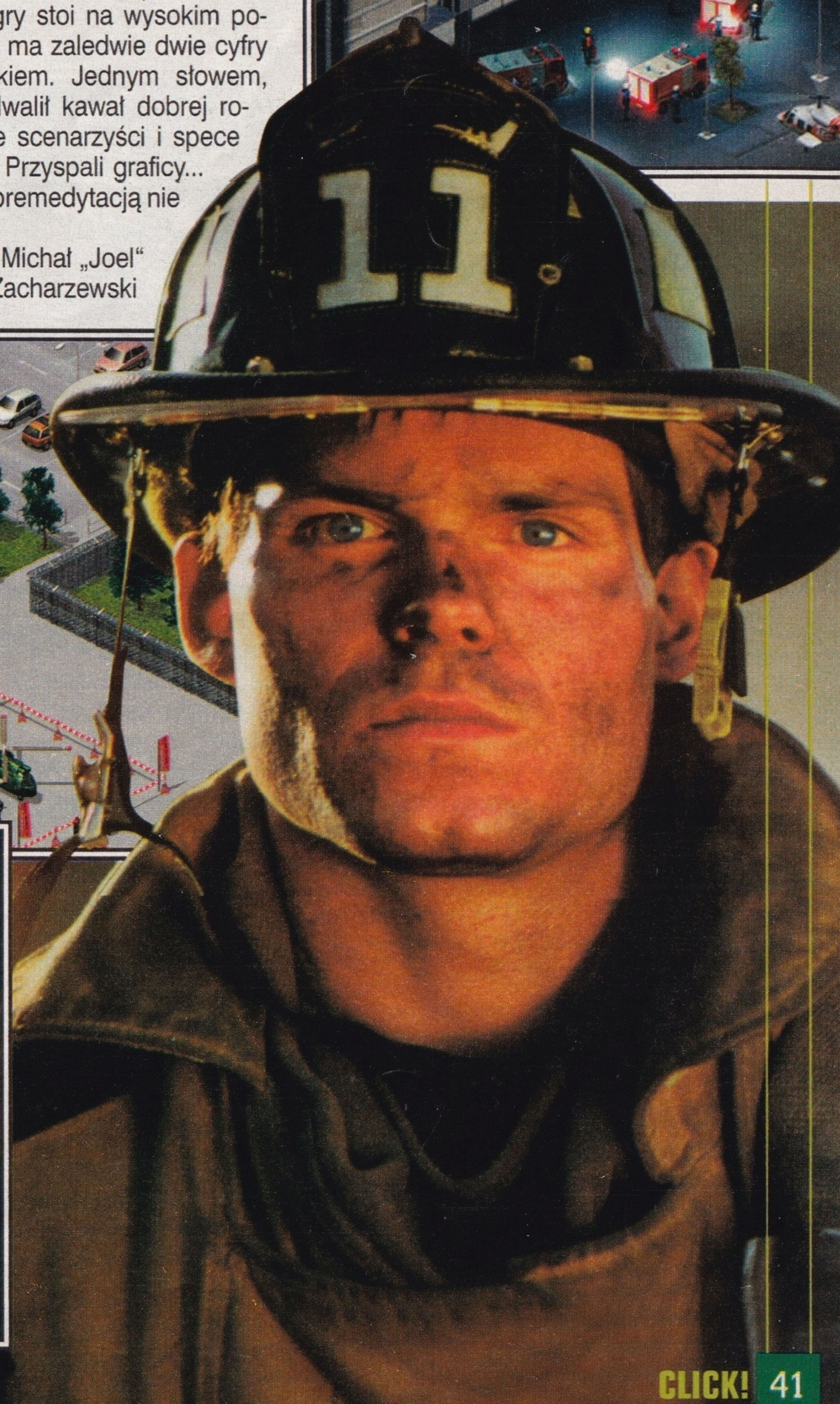
Gorzej z samymi misjami. Te, owszem, bazują na ciekawych pomysłach i wymagają ruszenia mózgownicą, ale przypominają fragmenty scenariusza liniowej przygodówki. Wszystko odbywa się tu w kolejności ustalonej przez autorów gry. Na początku robisz rozeznanie, analizujesz, ile i jakich jednostek będziesz potrzebował. Potem pędzisz do bazy, ładujesz odpowiednich ludzi (policjanci, psychologowie, snajperzy, stójkowi, lekarze, sanitariusze itp.) do właściwych pojazdów, po czym wysyłasz cały ten majdan do akcji. Na miejscu wypakowujesz ludzi z samochodów i przydzielasz im właściwe zadania. Dbasz też, by nie przekroczyć budżetu wyznaczonego ci przez dowództwo jeszcze przed rozpoczęciem akcji. Ten sam scenariusz powtarza się w każdej misji – zmieniają się tylko cele oraz widoczki.





A skoro już o widoczkach... Wszystkie budynki, rzeczki i drzewka wyglądają bardzo ładnie, jednak nie mniej martwo niż twórczość Juliusza Słowackiego. Drzewa nie poruszają się na wietrze, a samochody krążą bez celu. Sprawę pogarsza skokowa animacja pojazdów i znaczna pikseloza zbliżeń. Dobrze chociaż, że polska wersja językowa gry stoi na wysokim poziomie, a cena ma zaledwie dwie cyfry przed przecinkiem. Jednym słowem, dystrybutor odwalił kawał dobrej roboty, podobnie scenarzyści i spece od merytoryki. Przyspali graficy... Tych panów z premedytacją nie uratujesz.

Michał „Joel" Zacharzewski







Emergency 2 — **4+**

Strategia przygodowa

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
- cena 59.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Sixteen Tons / TopWare**
- www.emergency2.com

\+ Oryginalny temat, ciekawe misje. Całkiem niezłe przerywniki filmowe

– Liniowe to to i słabe graficznie. Zbyt mało rozbudowane

Grafika 3+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5-

Gra zasysa w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Kiedyś każdy chciał być strażakiem... No, ewentualnie jego sikawką... Hmmm.

Search And Rescue 4

Jechałeś sobie spokojnie pociągiem. Nagle pisk, zgrzyt, jęk, hamowanie i lądujesz głową w brzuchu wielkiej baby wciśniętej w siedzenie naprzeciwko. Krew zalewa ci łeb, gdyż wbiłeś się dobrze – aż po same żebra. Niestety, za Chiny Ludowe nie możesz wydostać się z jej tłustego cielska. W dodatku twój wagon



leży na boku, sąsiedni skład płonie, a gryzący dym dusi kolesi pięć przedziałów dalej. Wrzeszczą jak poparzeni. Co robić?

Czekać. Ktoś już wezwał pomoc i właśnie jakiś początkujący gracz zasuwa śmigłowcem (Dolphin HH-65A, BK-117 V-1, Sikorsky SH-3 Sea King) na miejsce wypadku. Zapewne nie doleci – gra wymaga od niego naprawdę sporych umiejętności i całkiem przyzwoicie sprawdza się jako symulator lotu. Ale spoko, nie bój kota, źle nie będzie. Ty zginiesz, uratuje się ktoś inny. Gracz ma gdzie się uczyć – do wykonania otrzyma ponad 100 zróżnicowanych misji rozgrywających się na 10 obszernych terenach. Jednym słowem SEARCH AND RESCUE 4: COASTAL HEROES jest pozycją wciągającą, tanią i z polskimi nazwiskami na liście płac.

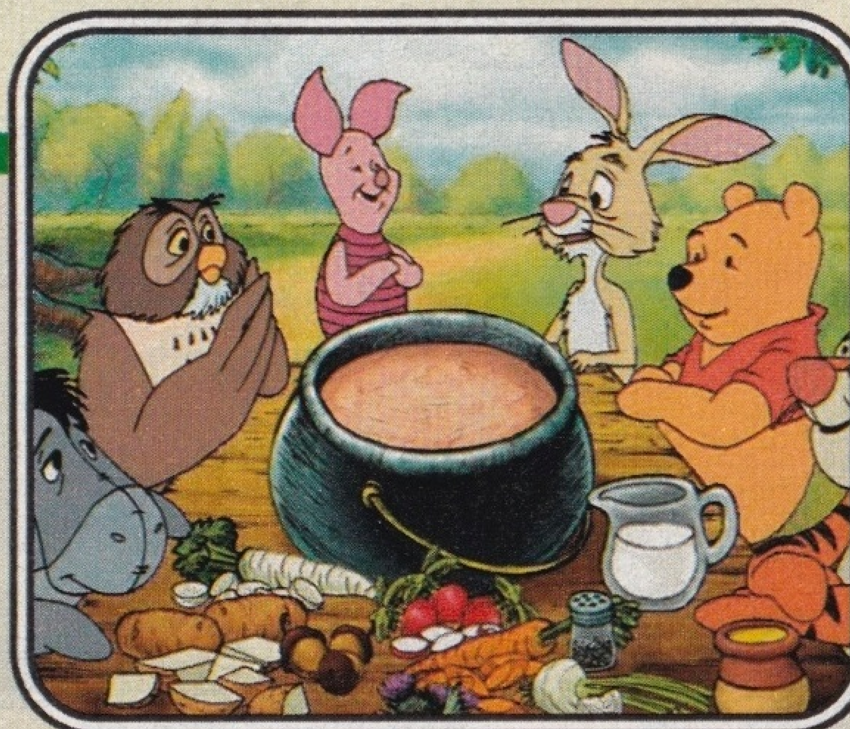
Search And Rescue 4
Zręcznościowa
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
* Global Star / Play
* Gra na platformy: PC
* globalstarsoftware.com

4+

Prosiaczek i przyjaciele

Dziad, Malizna, Pershing, Wańka to pseudonimy wyjątkowo groźnych gangsterów, którzy zostali zabici bądź zmiażdżeni karzącą ręką sprawiedliwości. Niestety, ich miejsce zajęła szajka dowodzona przez niejakiego Krzysztofa. Jej członkowie – Puchatek, Kłapouchy, Maleństwo, Świstak i Prosiaczek – nie znają słowa „litość". Rozśmieszają aż do łez!

W grze PROSIACZEK I PRZYJACIELE kierujesz malutką świnką (powiedzmy to sobie szczerze – Prosiaczek to zwykła świnia karłowata!). Kiedy biegasz po lesie, Królik gotuje zupę dla wszystkich swoich krewnych, znajomych, przyjaciół, pociotków, stryjków, wujków, matek, dziatek, sąsiadów, kumpli z wojska, byłych żon, teściów, wnuków i całej reszty gangu. Ponieważ brakuje mu składników, prosi cię o pomoc. Zgadzasz się... Sęk w tym, że cenne wiktuały poukrywano w domach przyjaciół i nie sposób się do nich dostać (Pan Sowa zgubił klucz, a Kubuś wykopał przed drzwiami głęboki dół). Biedne małe nóżki przebiegną wiele kilometrów, a mikromóżdżek zapracuje się na śmierć...



Prosiaczek i przyjaciele
Przygodowa
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 49.90
* Disney / CD Projekt
* Gra na platformy: PC
* www.disney.com

4

Pingwinek Kelvin

Na ciepełko nie ma mocnych... Zimowa Kraina, okupowana przez okrutnego pana Grzałkę, powoli rozpuszcza się i rozpada. Jeszcze miesiąc i klops – w jej miejscu pojawi się mokre Morze Lodowate! Pingwinek Kelvin jest ostatnim zwierzątkiem w okolicy, które mogłoby stanąć do walki o przyszłość wyspy. Biedaka czeka wyprawa do kryształowego zamku, ukrytego na końcu ostatniego z pięciu olbrzymich etapów. Los jego nie narodzonych jajek zależy od ciebie!



PINGWINEK KELVIN to polska trójwymiarowa platformówka, przypominająca nieco popularnego KANGURKA KAO. Główny bohater, sympatyczny zwierzak we fraku, zabawnie człapie po śliskim lodzie. Przy okazji zbiera lizaki, ucieka przed złymi niedźwiedziami i innymi okropnymi stworzeniami, ponadto ślizga się na brzuszku i to w znacznie lepszym stylu niż Małysz skacze. Młodsze dzieci z pewnością pokochają tego ptaka, choć starsi dopatrzą się niedostatków graficznych (płaskie obiekty, efekt mglenia) i będą narzekać na wtórne, przeciętnie zaprojektowane poziomy. No ale cóż — za 19 złotych nie można wymagać zbyt wiele.

Pingwinek Kelvin
Platformowa
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
* Play Publishing / Play
* Gra na platformy: PC
* www.play-publishing.com

4-

Kostucha: Just one Fix!

Produkt rdzennie rosyjski, napisany przez pięciu gości z firmy „Medjachalz". Główny bohater gry, niejaki Kosterecki, pracuje jako Starszy Łowca Grzesznych Dusz w I Brygadzie Strażników Piekieł. Dzień w dzień odwiedza Hades, otrzymuje nowe rozkazy, po czym wyrusza do jaskiń po dusze. Po drodze walczy z magami, potworami i zwykłą złośliwością konstruktorów poziomów.

Miłośnicy niebanalnych, choć brzydkich platformówek będą KOSTUCHĄ uszczęśliwieni. Zabawa polega bowiem na przedzieraniu się przez duże plansze (tak duże, że na postać głównego bohatera należy patrzeć przez teleskop). Na każdej z nich należy odszukać komplet śmiesznych grubasków i rozwalić ich kosą na krwawą miazgę. Uwolnione dusze pofruną do specjalnego portalu transportowego, który wcześniej należy odblokować. Proste? Nie bardzo. Już po 10 minutach spędzonych w towarzystwie KOSTUCHY zauważysz, że autorzy postawili na rozwój umysłu gracza w miejsce ćwiczenia paluchów. Elementów zręcznościowych jest niewiele, nie brakuje za to kombinowania. Szkoda tylko, że gra jest brzydka jak noc i nudna jak śmierć na wojnie.



Kostucha
Logiczno-platformowa
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 69.90
* Mediahouse / LK Avalon
* Gra na platformy: PC
* www.mediahouse.ru

3

Grumpa

Ot, takie drobne nieporozumienie. Miała to być chyba przygodówka i chyba dla dzieci, jednak wyszło z niej urządzenie do frustrowania nadpobudliwych recenzentów. Niezbyt ładne, niedopracowane, z udziwnionym sterowaniem i fatalnie zrealizowanymi walkami.

Bohaterką gry jest niezbyt urodziwa biedronka, której pirat Szczurzobrody zatłukł ojca. Biedny owad w kropki postanawia się zemścić i przywrócić spokój macierzystej wysepce, na której żyje od lat. W tym celu wyrusza na poszukiwania rynsztunku swojego dziadka, w skład którego (rynsztunku, nie dziadka) wchodziły: Rękawice Mocy, Pas Siły, Tarcza Obrony oraz Miecz Potęgi. Gra łączy w sobie elementy zręcznościowe z przygodowymi, lecz robi to w koszmarnie nudny sposób. Ponadto sterowanie jest niewygodne, zaś bohaterowie nie budzą sympatii. Nawet komar – postać na pozór sympatyczna – po paru kwadransach zaczyna denerwować... być może jest to kwestia słabego udźwiękowienia? Tak czy siak biedronki należy omijać, zwłaszcza takie, co do odlotu potrzebują wciągnąć odrobinę proszku latania... Pachnie to kampanią pronarkotykową!



Grumpa
Przygodowo-zręcznościowa
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 49.90
* Idol / Marksoft
* Gra na platformy: PC
* www.idolfx.se

3-

Największa impreza
dla komputerowych entuzjastów,
tysiące graczy,
100 superszybkich komputerów,
1 zwycięzca – możesz być nim TY!



Rozgrywki indywidualne i drużynowe w:

Delta Force: Helikopter w ogniu | Devastation | TOCA Race Driver | MotoGP Ultimate Racing Technology 2 | Command & Conquer Generals | Warcraft III Reign of Chaos

100 graczy, którzy jako pierwsi przybędą na turniej, otrzyma koszulki z limitowanej serii PC ARENA!

Zobacz, ile różnych możliwości rozrywki w nowym Cyfrowym Domu stwarza rewolucyjny Media Center PC, łączący możliwości kina domowego, wieży stereo, komputera osobistego i... nie tylko.

Wstęp bezpłatny! Więcej informacji: www.pcarena2003.gry.wp.pl

28-29 czerwca 2003 | od 10.00 do 22.00
Klub SKARPA | ul. Kopernika 5/7/9 | Warszawa

Patroni medialni: CD-Action www.cdaction.com.pl | Click! | radiostacja Nowe Rytmy | www.TwojePC.pl | wp.pl | Hyper | Życie Warszawy
Komputery: NTT System | Media Markt
Zaprasza: intel

Enter The Matrix

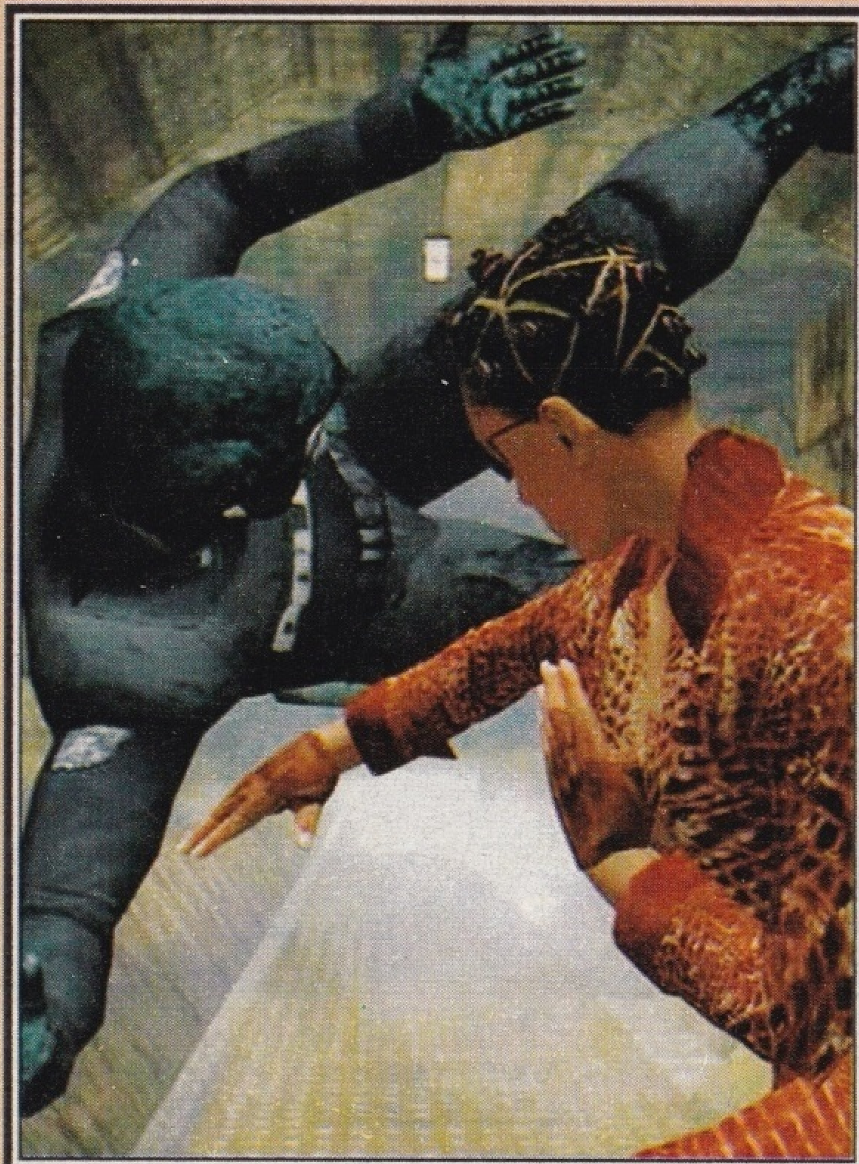
Aby wpisać jeden z poniższych kodów, użyj maszyny hakującej – koniecznie dodaj słówko „cheat" przed każdym z kodów.

0034AFFF – Maksymalna siła ognia
1DDF2556 – Nieograniczona ilość amunicji
7F4DF451 – Nieograniczona ilość zdrowia
69E5D9E4 – Nieograniczony „Focus"
FFF0020A – Szybsze odzyskiwanie „Focusa"
4516DF45 – Przeciwnicy cię nie słyszą
FFFFFFF1 – Przeciwnicy cię nie widzą
13D2C77F – Sparks' Construct w trybie treningowym
FF00001A – Tryb Turbo
312MF451 – Jazda taksówką
D5C55D1E – Multiplayerowe bicie się
BB013FFF – Niska grawitacja
7867F443 – Szybsze logi
13D2C77F – Bonusowy poziom testowy

Narzędzia maszyny hakującej:

W maszynie hakującej (do której masz dostęp z ekranu głównego) jest kilka katalogów oraz narzędzi, które mogą ci się przydać (np. umożliwiające zrzucanie broni w MATRIXIE). Wejdź na dysk B:, wprowadź „10011" jako hasło, tak aby uzyskać dostęp do katalogu B:\tools.

DIR <lokacja> – Lista plików i folderów
CLS – Wyczyszczenie ekranu tekstowego
HELP <komenda> – Pomoc dla wskazanej komendy
TRACEKILL – Zatarcie śladów
READ – Czytanie pliku *.txt
VIEW – Wyświetlenie pliku *.img
PLAY – Odtworzenie pliku *.fmv
DROP JXTRR10 – Zrzucenie broni na Drainage Canal
DROP PNSRZ10 – Zrzucenie broni na North Concourse
DROP RKHMS10 – Zrzucenie broni na Airport Tunneld
DROP JDZMT10 – Zrzucenie broni na 2nd Floor West (Chateau)
DROP ZKHBD10 – Zrzucenie broni na Courtyard (Chateau)
DROP RHFTQ10 – Zrzucenie broni na Skyscraper
DROP ZSZQH10 – Zrzucenie broni na Warehouse (Chinatown)
DROP JDHQL10 – Zrzucenie broni na Transformer Field (Power Plant)
DROP B1AXXF2 – Zrzucenie broni na 2nd Floor PO Boxes



Wiadomość od Morpheusa:

Jeśli chcesz usłyszeć wiadomość od Morpheusa, w maszynie hakującej użyj loginu FREEMIND lub COWBOYCURTIS zamiast GUEST.

Numery telefonów:

001-949-555-0112
001-714-555-0187
001-213-555-0142
001-310-555-0111
001-949-555-0101

Ciekawostka:

W filmie „Matrix: Reaktywacja" każdy znak na autostradzie jest zarazem kodem, który możesz wykorzystać w grze ENTER THE MATRIX.

Tropico 2: Pirate Cove

Wpisując poniższe kody, musisz trzymać wciśnięty klawisz „Ctrl":

winit – Zakończenie misji sukcesem
loseit – Zakończenie misji porażką
booty – 2000 sztuk złota
timber – 100 sztuk budulca
freebuild – Normalne zasady budowania zostają zawieszone
normbuild – Powrót do normalnych zasad budowania
britinv – Brytyjska inwazja
frenchinv – Francuska inwazja
spaininv – Hiszpańska inwazja
goape – Rozwścieczenie Pirata
goforit – Zaznaczony Jeniec próbuje uciekać



Red Faction 2

Wejdź w menu „Extras" na ekranie głównym. Następnie wybierz „Cheats" i wpisz YZWZYXWX lub WWXXYZYZ w celu uaktywnienia możliwości korzystania z kodów podczas gry. Poniższe kody wpisuj w tym samym podmenu – „Cheats".

YXYX – Zakończenie gry sukcesem
XXYWYWZ – Natychmiastowe uzdrowienie
Y – Wszystkie bronie
X – Eksplodująca osobowość (naciśnij klawisz „Użyj" na kimś)
YWXZYZXW – Nieograniczona ilość amunicji
ZXZYXZXZ – Nieograniczona ilość granatów
ZYXWYZXX – Opcja wyboru poziomu w menu dla jednego gracza
ZYZYXXWW – Bardzo szybki RailGun
WZXYWZXY – Rozrywające granaty
XXXXYZXX – Rozrywająca amunicja
XXXXXXXX – Wszyscy są podobni do zombie
WWWWWWWW – Zwariowana Śmierć (różnie ginący przeciwnicy)
YYYYYYYY – Każdy postrzelony cel staje w płomieniach
ZZZZZZZZ – Skaczące bomby
ZZZZWXZZ – Dodatkowy kawałek
YXZWZXYW – Wersja reżyserska

Sekwencje wideo:

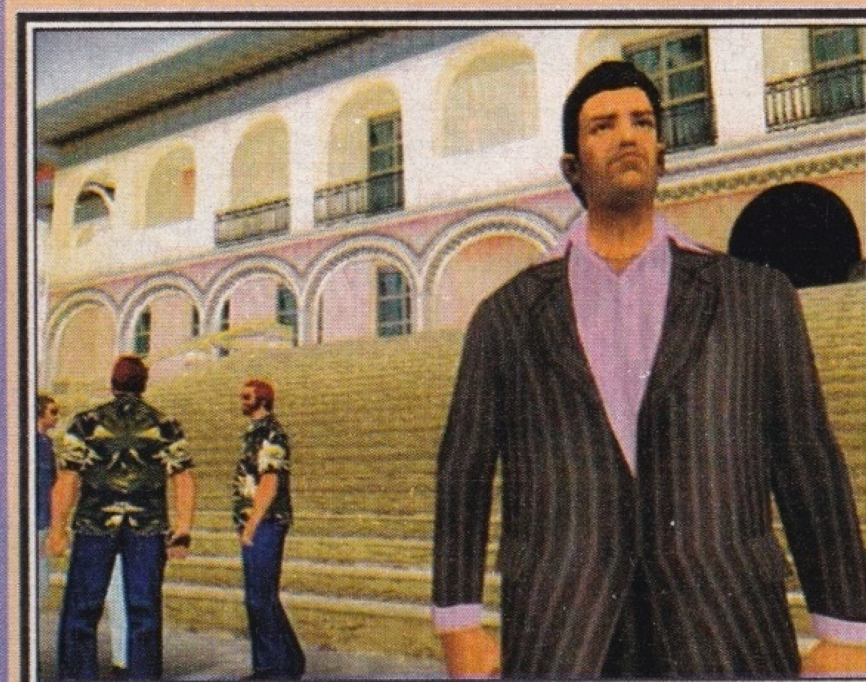
Po ukończeniu poziomu zostaniesz nagrodzony sekwencją wideo oraz dodatkowym filmem. Ukończenie poziomu pierwszego odblokowuje wywiad z postaciami z SUMMONER 2, rozmawiającymi o RED FACTION. Ukończenie poziomu drugiego odblokowuje sceny „zza kulis".



GTA: Vice City

Poniższe kody możesz wpisywać podczas gry bądź po zrobieniu pauzy. Poprawnie wprowadzony kod zostanie potwierdzony komunikatem.

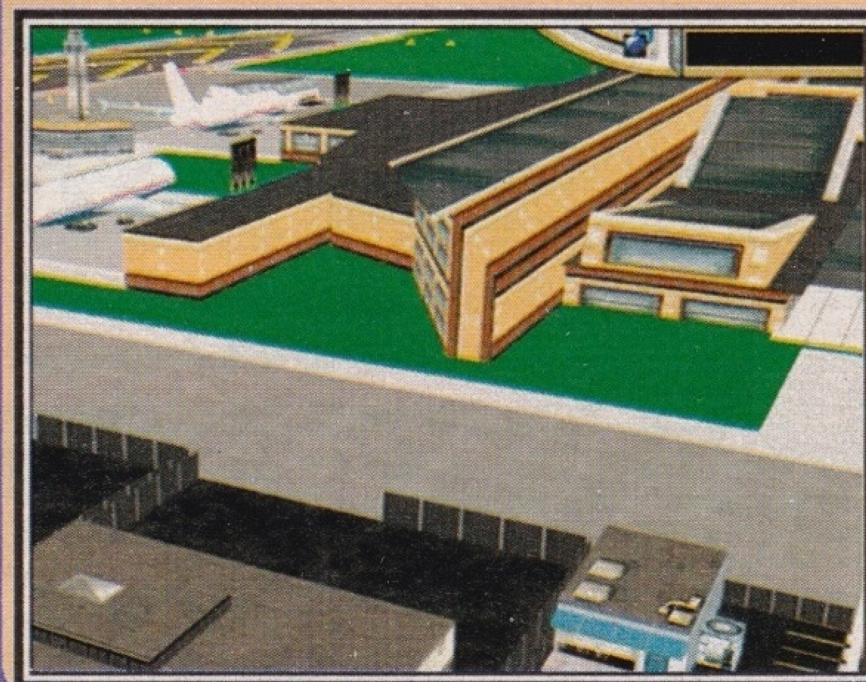
thugstools – Bronie
professionaltools – Bronie
nuttertools – Bronie
preciousprotection – Zbroja
aspirine – Zdrowie
youwonttakemealive – Podniesienie poziomu poszukiwania
leavemealone – Obniżenie poziomu poszukiwania
apleasantday – Dobra pogoda
alovelyday – Świetna pogoda
abitdrieg – Słoneczna pogoda
catsanddogs – Sztormowa pogoda
cantseeathing – Mglista pogoda
panzer – Czołg
lifeispassingmeby – Szybszy zegar gry
onspeed – Szybsza rozgrywka
booooooring – Wolniejsza rozgrywka
chickswithguns – Kobiety w bikini z bronią
fightfightfight – Piesi wywołują zamieszki
nobodylikesme – Atakujący piesi
ourgodgivenrighttobeararms – Piesi mają broń
wheelsareallineed – W samochodach widoczne są tylko koła
comeflywithme – Samochody Dodo (latanie)
gripiseverything – Większe umiejętności prowadzenia
icanttakeitanymore – Samobójstwo
certaindeath – Pewna śmierć
greenlight – Wszystkie światła na drodze są zielone
rubbishcar – Śmieciarka
rockandrollcar – Limuzyna
gettherequickly – Silniki są szybkie
getthereveryfastindeed – Silniki są szybsze
getthereamazinglyfast – Silniki są szybsze
gettherefast – Wszystkie samochody są szybsze
seaways – Samochody pływają po wodzie
bigbang – Zniszczenie wszystkich samochodów
stilllikedressingup – Stroje pieszych
looklikelance – Strój Lance'a Vance'a
mysonisalawyer – Strój Kena Rosenberga
ilooklikehilary – Strój Hilary King
rockandrollman – Strój muzyka
onearmedbandit – Strój Phila Cassaday'a
idonthavethemoneysonny – Strój Sonny'ego Forelli'a
weloveourdick – Strój szkockiego piłkarza
cheatshavebeencracked – Strój Ricardo Diaza



Airport Tycoon 2

Naciśnij klawisz „~" podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i zatwierdź go klawiszem „Enter".

INeedCash – Dodatkowe 100 mln dolarów
MassDrop – Ogromne lotnisko
DoEarthquake – Trzęsienie ziemi
DoTornado – Tornado
SetBudget <liczba> – Otrzymanie wskazanej ilości środków budżetowych
SetCash <liczba> – Otrzymanie wskazanej ilości pieniędzy
HideGame – Ukrycie gry
ShowGame – Odkrycie gry



Austin Powers PinBall

Naciśnij klawisz „Print Screen" podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i zatwierdź go klawiszem „Enter".

Kody wspólne:

crikey – Zablokowanie kulki między fliperami
enlarger – Dodatkowe punkty
powersball – Powerball
clockadelic – Zwiększenie czasu
clockaholic – Zmniejszenie czasu
premature – Ostatnia kulka

Kody dla stołu „International Man Of Mystery":

extra shag – Podświetlenie „Extra Ball"
flasher – Podświetlenie „2-Ball"
blimey – Podświetlenie „Video Mode"
bubbly – Podświetlenie „Hot Tub"
danger – Podświetlenie „Mystery"
pants – Podświetlenie „Kickback"
impossible – Podświetlenie „Start Mission"
impossible 1 – Podświetlenie „Groovy Baby"
impossible 2 – Podświetlenie „Electric Pussycat"
impossible 3 – Podświetlenie „Nineties"
impossible 4 – Podświetlenie „Virtucon Tour"
impossible 5 – Podświetlenie „Mutant Sea Bass"
impossible 6 – Podświetlenie „Fembots"
impossible 7 – Podświetlenie „Subterranean Probe"

Kody dla stołu „The Spy Who Shagged Me":

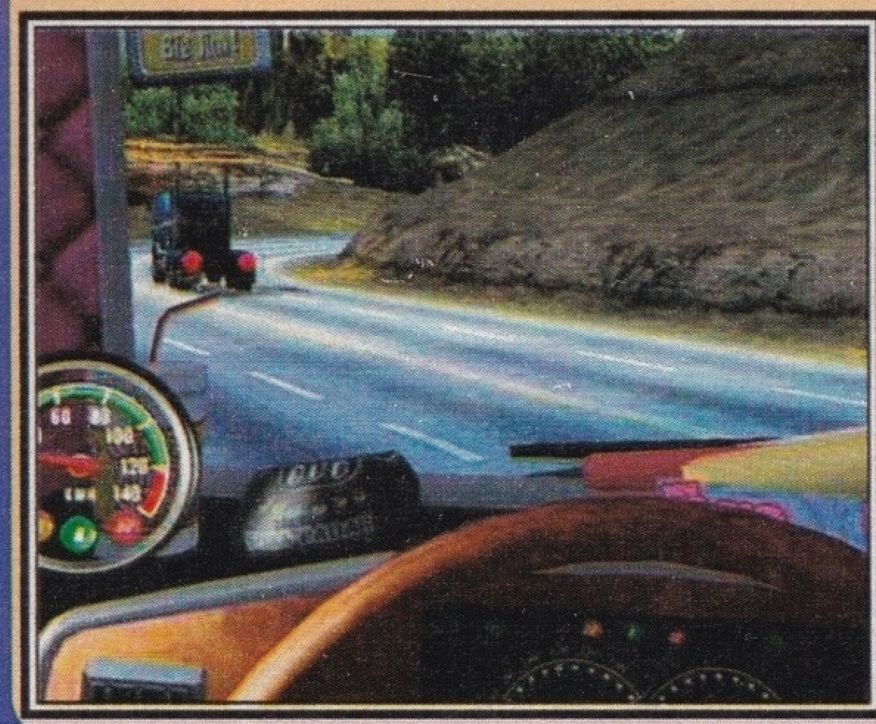
extra shag – Podświetlenie „Extra Ball"
swinger – Podświetlenie „Time Portal"
danger – Podświetlenie „Mystery"
impossible – Podświetlenie „Start Mission"
impossible 1 – Podświetlenie „Ivana Humpalot"
impossible 2 – Podświetlenie „Number Two"
impossible 3 – Podświetlenie „Mustafa"
impossible 4 – Podświetlenie „Fat Bastard"
impossible 5 – Podświetlenie „Frau Farbissina"
impossible 6 – Podświetlenie „Mini-Me"
impossible 7 – Podświetlenie „Dr. Evil"



Big Mutha Trucker

Wejdź do menu cheatowania znajdującego się w opcjach. Następnie wpisz jeden z podanych poniżej kodów – każdy z nich możesz wyłączyć w dowolnym momencie.

CHEATINGMUTHATRUCKER lub **ATJCEHJMJ** – Aktywowanie poniższych kodów
GINGERBEER – Szybka ciężarówka
LOTSAMONEY – 10 milionów na koncie
LAZYPLAYER – Wybór poziomu
PUBLICTRANSPORT – Nieograniczona ilość czasu
6WL – Zablokowanie uszkodzeń
USETHEFORCE – Automatyczna Sat Nav – uniemożliwia ściganie się z innymi kierowcami
VICTORS – Immunitet dyplomatyczny
DAISHI – Mali piesi



Postal 2

Naciśnij klawisz „~" lub „@" w celu wyświetlenia okienka konsoli. Wpisz „sissy", aby uaktywnić możliwość cheatowania. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

alamode – Nieśmiertelność
packnheat – Wszystkie bronie
payload – Dodatkowa amunicja do posiadanych broni
iamsolame – Wszystkie bronie, maksymalna ilość amunicji i nieśmiertelność
piggytreats – Dodatkowe pączki
jewsforjesus – Dodatkowe pieniądze
boyandhisdog – Dodatkowa psia uczta
iamtheone – Dodatkowe kocimiętki
lotsapussy – Dodatkowe koty (tłumiki)
jones – Dodatkowe rury energii
swimwithfishes – Wszystkie przedmioty związane z radarem
fireinyourhole – Rakietowe kamery
blockmyass – Pancerz
iamthelaw – Policyjny mundur
healthful – Pełne zdrowie i dodatkowe 4 apteczki
whatchutalkinbout – Pojawienie się Gary'ego Colemana
osama – Pojawienie się fanatycznego naocznego świadka
rockincats – Bronie, które wykorzystywały koty jako tłumiki
dokkincats – Zablokowanie możliwości strzelania kotami
ifeelfree – Tryb ducha
likeabirdy lub fly – Tryb latania
walk – Zablokowanie trybu ducha i latania
slomo – Tryb zwolnionego tempa
slomo 1 – Zablokowanie trybu zwolnionego tempa
WarpToDay(<numer dnia>) – Przeładowanie poziomu do wybranego dnia
Goto(<nazwa mapy>) – Wybór mapy
ChangeDude() – Zmiana moralności gracza na odwrotną
ResetCops() – Skasowanie statusu policji i poszukiwania



Rise of Nations

Naciśnij klawisz „Enter" podczas gry i wprowadź jeden z poniższych kodów.

cheat sandbox – Wszyscy gracze są ludźmi i masz pełną mapę
cheat reveal <on lub off> – Pełna mapa
cheat safe – Karabiny maszynowe dookoła każdej ludzkiej stolicy
cheat diff <0-5> – Wybór poziomu trudności
cheat achieve – Wyświetlenie dokonań
cheat ally <nazwa> – Zbrojne przymierze z wybranym państwem
cheat peace <nazwa> – Pokój z wybranym państwem
cheat war <nazwa> – Wojna z wybranym państwem
cheat meet <nazwa> – Zbrojna potyczka z wybranym państwem
cheat unmeet <nazwa> – Przerwanie zbrojnej potyczki z wybranym państwem
cheat human <nazwa> – Wyłączenie kontrolowania przez komputer wybranego państwa
cheat computer <nazwa> – Włączenie kontrolowania przez komputer wybranego państwa
cheat defeat <nazwa> – Pokonanie wybranego państwa
cheat victory <nazwa> – Zwycięstwo dla wybranego państwa
cheat tech<nazwa><tech lub all><on lub of> – Wyświetlenie bądź zmienienie technologii wybranego państwa
cheat resource <nazwa><goodtype lub all><+ lub -><liczba> – Wyświetlenie bądź zmienienie ilości zasobów wybranego państwa
cheat resource all+1000 – Dodatkowe 1000 sztuk wszystkich zasobów
cheat age <liczba><nazwa> – Wyświetlenie bądź zmiana wieku wybranego państwa
cheat military <liczba><nazwa> – Wyświetlenie bądź zmiana poziomu militarnego wybranego państwa
cheat civic <liczba><nazwa> – Wyświetlenie bądź zmiana poziomu obywatelskiego wybranego państwa
cheat commerce <liczba><nazwa> – Wyświetlenie bądź zmiana poziomu handlu wybranego państwa
cheat science <liczba><name> – Wyświetlenie bądź zmiana poziomu nauki wybranego państwa
cheat library <liczba><nazwa> – Wyświetlenie bądź zmiana poziomu technologii wybranego państwa
ai <on, off, lub debug> – Stan Sztucznej Inteligencji
cheat pause <0 lub 1> – Pauza




Indiana Jones and the Emperor's Tomb

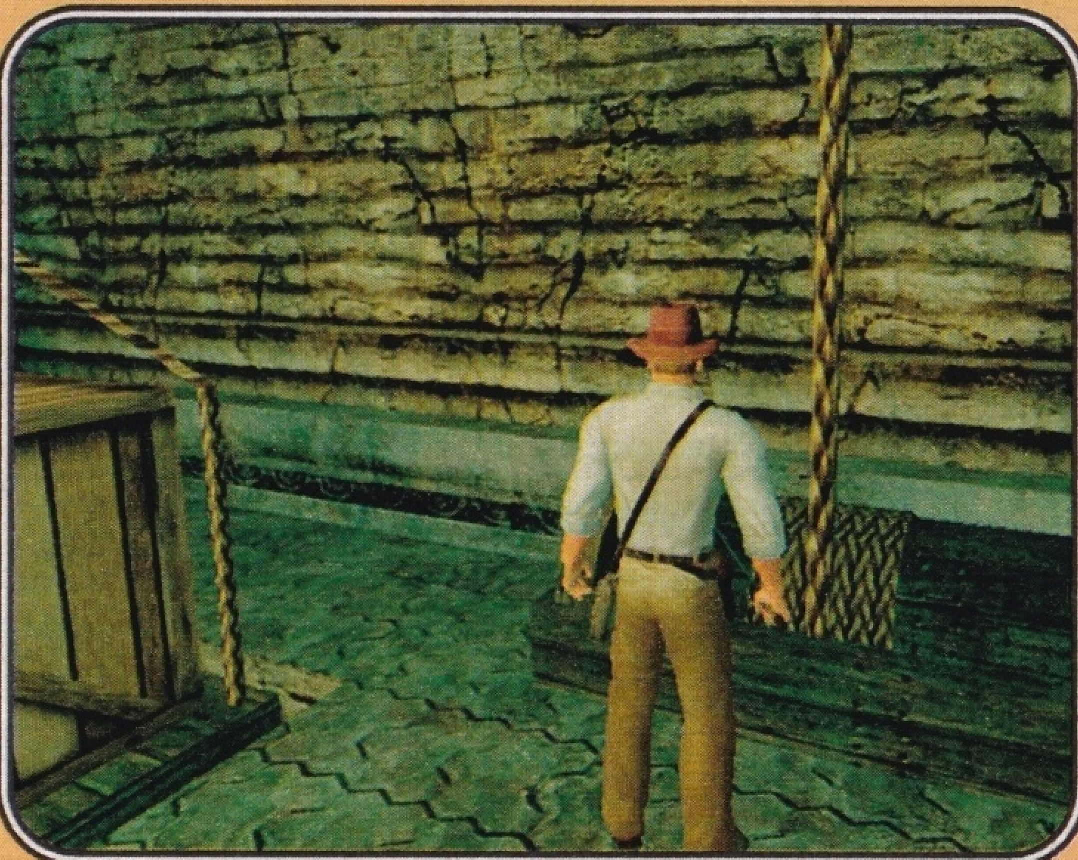
Zanim wyrwiesz sobie wszystkie włosy z głowy, skorzystaj z pomysłów Wujka Dobra Rada

Poniższy opis nie jest dokładnym przejściem gry krok po kroku. Nie pomoże ci w odnalezieniu wszystkich ukrytych artefaktów ani nie ujawni położenia apteczek i innych przedmiotów – tym musisz zająć się sam. Wskaże ci jednak drogę oraz wyjaśni, jak rozwiązać poszczególne zagadki.



Cylon

Szkolenie jest krótkie i wystarczy, jeśli będziesz postępować zgodnie ze wskazówkami.



Przetnij linę trzymającą skrzynkę i zeskocz na dół. Wbiegnij po schodach na górę i skieruj się w stronę wiszącej skrzyni. Idąc dalej, uważaj na zapadającą się podłogę. Tuż za nią będziesz musiał rozhuśtać się na biczu i wskoczyć na tarasujący przejście kamień. Dostań się do liany znajdującej się na górze. Przeskocz na drugą stronę. Tam, tuż obok wiszącej głowy ze świecącymi oczami, jest półka – wskocz na nią. Przeskocz na drugą stronę – zapadnie się podłoga. Wyjdź z wody, wejdź na samą górę i przestaw dźwignię.

Biegnij górą. Podejdź do ściany, którą będziesz miał wysadzić. Za tobą otworzyły się drzwi do pomieszczenia, w którym znajdziesz ładunki wybuchowe.

Wejdź na górę i skieruj się do przejścia. Maczetą przetnij zarośla i wdrap się po ścianie wyżej. Ścieżka, którą musisz iść dalej, jest pełna pułapek – uważaj na nie.

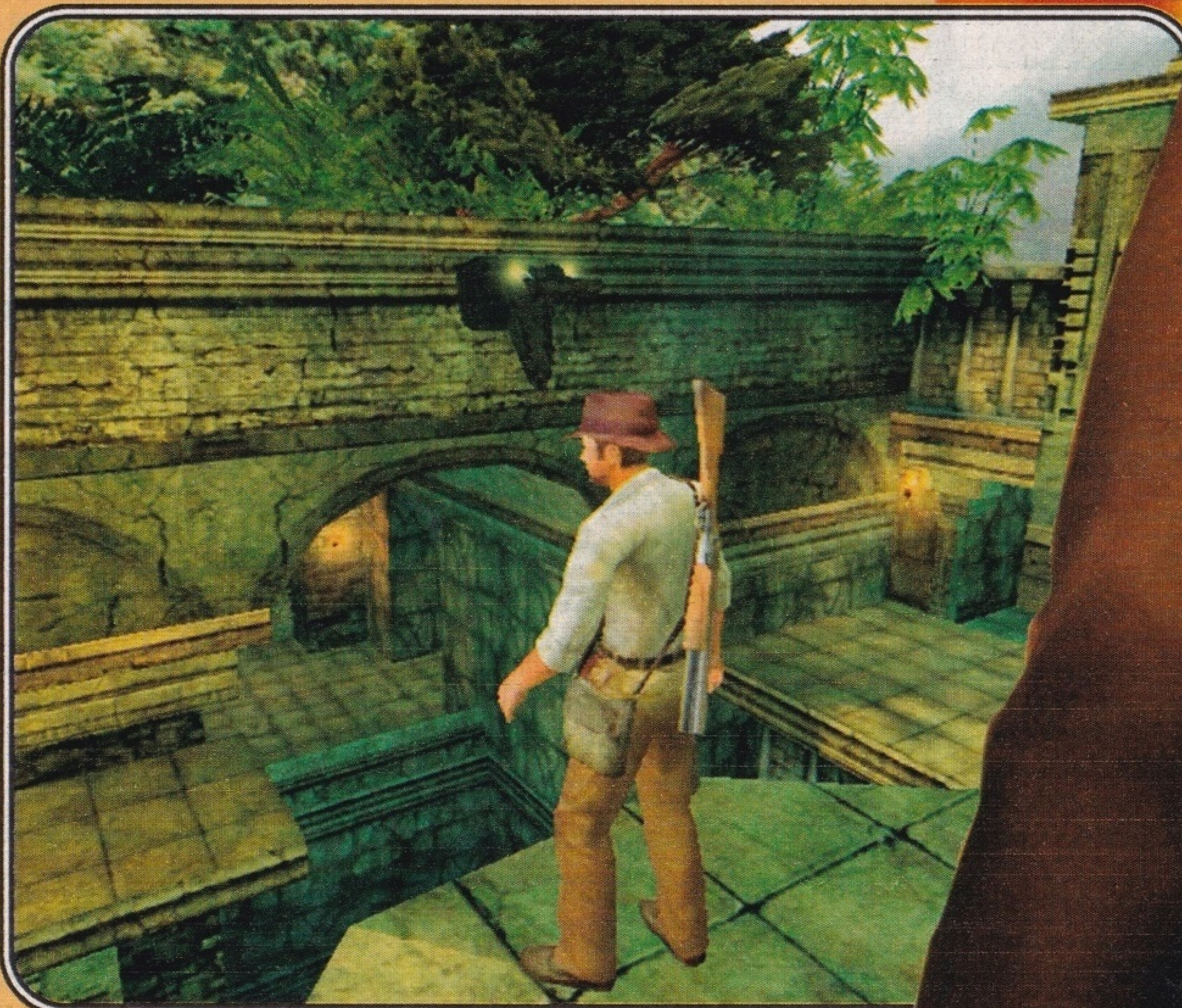
Teraz uważaj na kolce – przyjrzyj się, w jakiej kolejności się pojawiają. Gdy spadniesz z mostu, znajdź jak najszybciej wyjście na powierzchnię; gdyż w wodzie pływają aligatory. Leżące na ziemi czaszki pozwolą ci zmylić krokodyle i swobodnie przepłynąć między kolejnymi platformami. Obok wodospadu znajduje się wejście, a w środku dwie dźwignie.

Uważaj na aligatora – zmyl go w taki sam sposób jak poprzednio. Na górze przy schodach jest dźwignia. Po klatce przeskocz na drugą stronę. Dźwignia otworzy ci przejście – skieruj się do niego.

Wejdź na kratkę, na której leży szkielet i szybko z niej zejdź. Wdrap się na kamień, który spadł, a zabierze cię on na górę. Zeskocz na dół i podejdź do drzwi – podłoga się zapadnie, bądź więc gotowy do przeskoczenia przepaści. Idź cały czas w górę, aż znajdziesz dźwignię. Kiedy klatka zjedzie w dół, użyj dźwigni raz jeszcze i szybko wskocz na klatkę. Na górze znajdziesz kolejną dźwignię.

Nietoperze reagują na dźwięk. Poruszaj się tylko po trawie. Czaszek leżących na ziemi użyj do odwrócenia uwagi nietoperzy – kiedy zaatakują czaszkę, masz kilka sekund, aby szybko przedostać się na następny skrawek trawy.

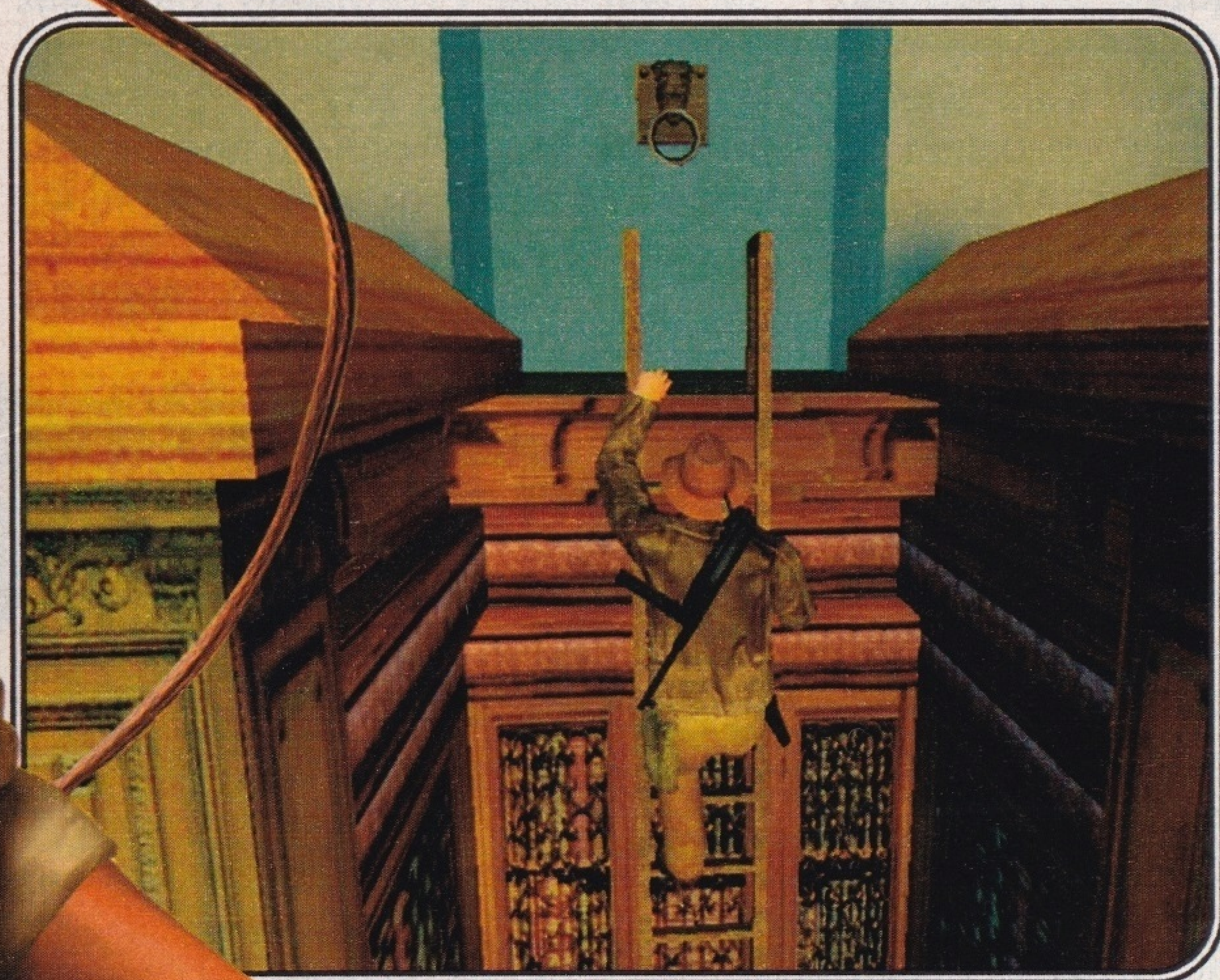
Ogromnego aligatora musisz zwabić do pomieszczenia po lewej stronie. Użyj czaszek, aby swobodnie przepłynąć do tego miejsca, po czym posłuż się nimi, aby zwabić do niego aligatora. Kiedy tylko znajdzie się w środku, użyj dźwigni. Wejdź schodami na górę i przestaw dźwignię. Skacz po kolejnych klatkach oraz łańcuchach i używaj kolejnych dźwigni, aż dotrzesz do tej najważniejszej. Kiedy tylko zabierzesz przedmiot, zarwie się pod tobą podłoga. Uważaj, wyjście z zalanego pomieszczenia jest zarośnięte, musisz więc użyć maczety. Spiesz się do wyjścia (czyli miejsca skąd przyszedłeś), ponieważ kraty więżące aligatora zostały podniesione!



Prague

W zamku nie jesteś mile widziany. Musisz więc schodkami przy moście zejść na dół. Zobaczysz tam długą rurę. Skocz na nią, a dalej będzie z górki.

Pułapki są bardzo proste, więc nie musisz się spieszyć przy ich pokonywaniu. W miejscu z zawieszoną klatką wskocz najpierw do pomieszczenia po lewej stronie od wejścia. Tam znajdziesz dźwignię. Kiedy klatka spadnie, chwyć łańcuch i wdrap się pod sam sufit. Obróć się o 180 stopni, a zobaczysz miejsce, do którego musisz doskoczyć. W pomieszczeniu ze szczurami musisz tak manewrować łańcuchami, aby najpierw dostać się na najwyższą półkę po prawej stronie od wejścia. Kiedy użyjesz znajdującej się tam dźwigni, otworzy się przejście, do którego dostaniesz się w podobny sposób jak poprzednio.



Postaraj się jak najszybciej zdobyć MP-40. Amunicji nie masz dużo, więc strzelaj krótkimi seriami. Weź ładunki wybuchowe i wysadź pokrywę studni.

W pomieszczeniu z okrągłym stołem, przy którym stoi kilku nazistów, przejdź po gzymsie na drugą stronę – znajdziesz tam dźwignię. Użyj jej, po czym chwyć łańcuch i rozhuśtaj go tak, aby spokojnie wskoczyć na balkon po prawej stronie od wejścia do biblioteki. Przeszukaj pomieszczenie, a znajdziesz klucz do biblioteki.

W bibliotece znajdziesz dźwignie służące do opuszczania i podnoszenia żyrandola – huśtając się na nim, możesz przy pomocy bicza przeskakiwać z jednej strony na drugą. Twoim celem jest drabina na samej górze. Kiedy już tam dotrzesz, użyj dźwigni, zabierz książkę i umieść ją w brakującym miejscu na półce znajdującej się na drugim poziomie biblioteki. Wejdź do ukrytego pokoju, zabierz mapę i wyjdź – otworzy się kolejne przejście.

Zabierz Crown i szybko przeturlaj się pod drzwiami, nim się zamkną. Użyj dźwigni, z płomieni wynurzy się rogata postać. Daj jej Crown i podejdź do trzech dźwigni. Ustaw zegar astrologiczny jak na zdjęciu nr 1 (patrz poniżej).

Udaj się na dach. Po gzymsie i kratce na ścianie wejdź na szczyt wieży. Zejdź po łańcuchu najniżej jak się da i skocz tak, aby rozbić okno z witrażem. Rozbij szybę w oszklonym dachu i wskocz do pomieszczenia z gablotą. Zabierz Broken Sword i uciekaj na samą górę. Zamontowana na wieży linka pozwoli ci bez kłopotu wrócić pod zegar astrologiczny.

Zdobyte trofeum ponownie wręcz rogatej postaci i tym razem ustaw astrologiczny zegar tak jak na zdjęciu nr 2.

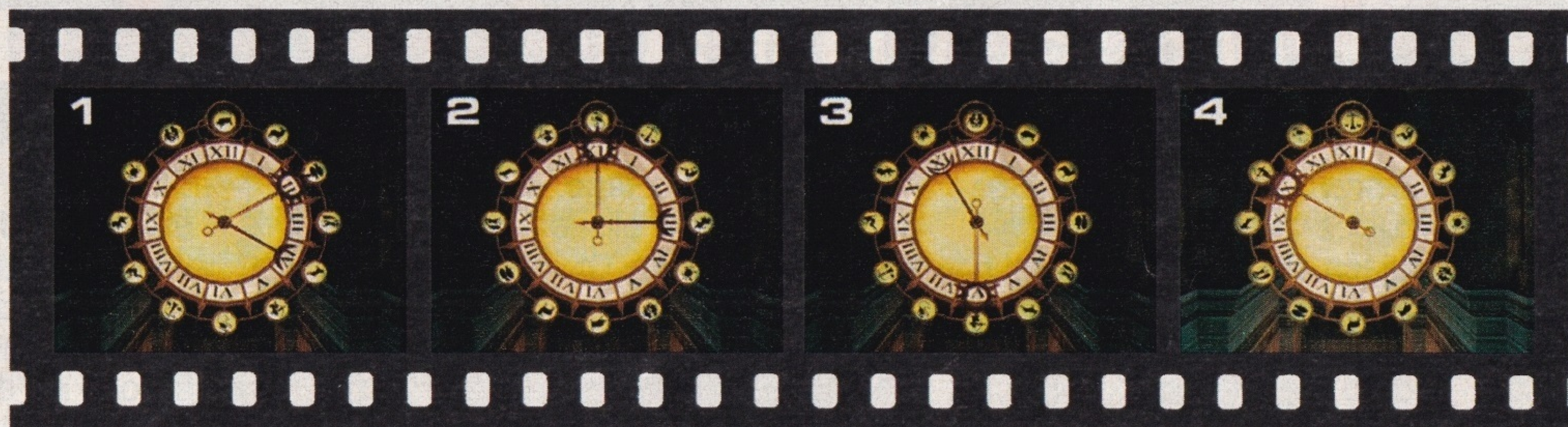
Wejdź na dach i znajdź mostek prowadzący do teleskopu. Wejdź pod mostek i przeskocz na drugą stronę, gdzie znajduje się drugie wejście. Najważniejsza część dźwigni leży na stole na górze. Weź ze skrytki Vega's Manifesto i szybko wbiegnij po drabinie i teleskopie na dach. Stamtąd uciekniesz dzięki zamontowanej linie.

Znów wręcz rogatej postaci zdobyte trofeum i tym razem ustaw zegar astrologiczny tak jak na zdjęciu nr 3.

Aby dostać się do oddalonej wieży, musisz najpierw znaleźć drogę do wysoko położonego zegara – poskacz trochę po gzymsach i łańcuchach, na pewno nie zabłądzisz. Jeśli jesteś już w wieży, uważaj. Zbierz Soul Crystal i żeby nie udusić się gazem, prędko wdrap się na mebel tuż przy drzwiach, a później na niewielki balkonik. Zaczep się biczem o żyrandol i wyskocz przez okno.

Wręcz rogatej postaci zdobyte trofeum i tym razem ustaw zegar astrologiczny tak jak na zdjęciu nr 4.

Postać, z którą walczysz, możesz zabić tylko przy użyciu kwasu. Rzucaj więc w potwora buteleczkami z kwasem, aż ten rozwali główny zbiornik. Wtedy chwyć zaostrzony, oblany kwasem pręt i wykończ przeciwnika.



Istambul

Swoje rzeczy znajdziesz w niewielkim tunelu – droga do niego znajduje się tuż za ścianą, gdzie leży MP-40. Wyjdź z tunelu i skocz przed siebie na przeciwną ścianę. Przejmij działko i rozpraw się z resztą nieproszonych gości. Na placu nie stresuj się dużą ilością przeciwników – dostaniesz wsparcie. Wejdź do budynku i wdrap się na górę. Zepchnij skrzynkę. Zjedź na linie. Na górze znajduje się wejście.

Mimo iż musisz zejść na dół, czeka cię trochę skakania i walki – bądź ostrożny. Postaraj się nie wpaść do wody, gdyż grozi to pogryzieniem przez rekina. Ładunki do wysadzenia ściany znajdują się tuż obok bramy, do której prowadzi korytarz po lewej.

Twoim celem jest wnęka na górze po prawej stronie od wejścia. Aby tam dotrzeć, musisz najpierw wspiąć się na rusztowania po lewej stronie od wejścia i skakać dookoła pomieszczenia, aż dotrzesz do celu. W pomieszczeniu z fontanną jest winda – skorzystaj z niej. Skorzystaj też z dźwigu i ustaw kamienną głowę tak, aby wisiała nad samą dziurą. Wejdź na dach dźwigu i przedostań się na kamienną głowę.

Obok podłogi, na której znajdziesz butlę z tlenem, jest podwodna brama. Przepłyń na drugą stronę jak najszybciej – uważaj na rekiny. W baraku znajdziesz mapę oraz Speargun – używaj go tylko pod wodą. Wskocz do wody i zabierz ładunki wybuchowe oraz maczetę. Wróć do miejsca, w którym znajduje się kamienna głowa. Załóż ładunek na ogromnym filarze. Wejdź na górę i skieruj się w stronę skrzyni wiszącej obok dźwigu. Przetnij linę i zabierz przedmiot. Wejdź do dźwigu i tak jak poprzednio złap głowę i przesuń ją maksymalnie w prawo.



Uważaj na rekina, wydostań się jak najszybciej z wody. Skacz po ruinach, aż znajdziesz wejście w ścianie. Od teraz jesteś posiadaczem Wine Coin. Wskocz do wody i szybko znajdź zatopione schody – kiedy zanurkujesz, zobaczysz pod skałą zatopione kolumny. Zabij ogromnego rekina, używając granatów. Wskocz do wody i znajdź wyjście na powierzchnię. Skieruj się w stronę ogniska. Zabierz ładunki wybuchowe i wskocz do wody. Wysadź ścianę obok małej platformy, która umożliwiła ci wyjście na powierzchnię – znajdziesz Seahorse Coin. Wyjdź z wody i po przewróconej kolumnie przedostań się tam, gdzie jest kolejna ściana do wysadzenia. Zabierz Trident Coin i wróć do ogniska. Idź korytarzem, po czym wdrap się na górę. Skieruj się do wejścia jaskini. Zanurkuj i wydobądź Kraken Coin – uważaj na rekina. Umieść monety w odpowiednich dziurach i odkręć zawory.

Na samym dnie znajduje się podwodne przejście. Odetnij zaworem dopływ wody i wróć do sali z Neptunem. Ładunki wybuchowe znajdziesz tuż obok stóp Neptuna. Zamontuj je odpowiednio przy prawej stopie oraz przy lewym udzie. Teraz musisz dostać się na górę i wskoczyć na Neptuna od tyłu.

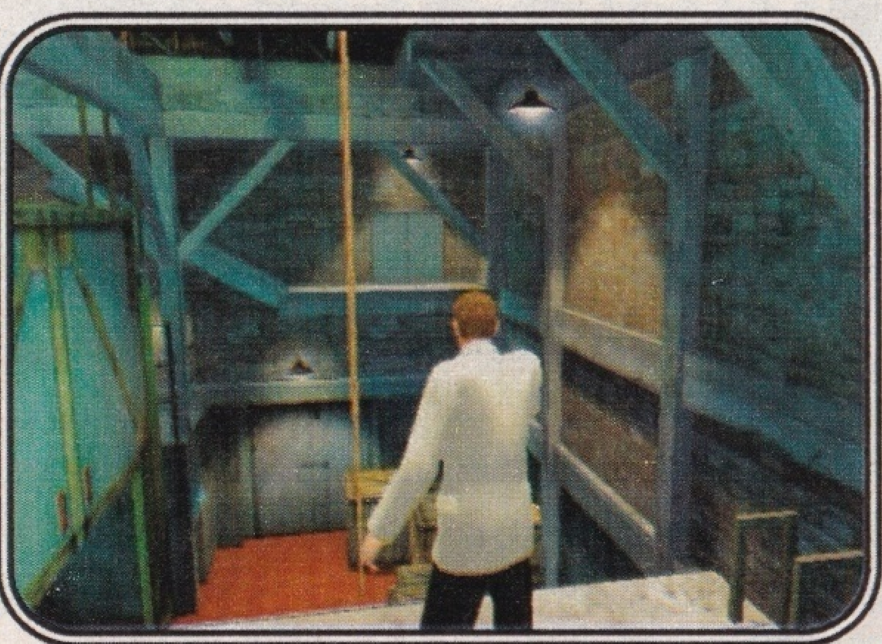
Szybko wyjdź na powierzchnię, weź Super Speargun, strzały oraz ładunki wybuchowe. Czułymi miejscami ośmiornicy są pomarańczowe punkty. Strzelaj w nie, aż ośmiornica się spłoszy. Korzystając z jej nieobecności, podłóż ładunki na czterech filarach – uważaj jednak, gdyż ośmiornica dosyć szybko wraca.

Hongkong

Do walki możesz użyć krzesełek oraz nóg od stolików. Przy barze jest zejście do piwnicy, gdzie znajduje się drabina. Wdrap się na samą górę i znajdź dźwignię. Zejdź na dół do balkonów – na końcu korytarza będą drzwi. Użyj dźwigni znajdującej się obok sceny. Wejdź po drabinie na górę i przeskocz po linach na drugą stronę.

Biegnij na dół do wyjścia, którym została wyprowadzona Mei Ying.

Jadąc rykszą, postaraj się strzelać do pojazdów, a nie do ludzi – to lepszy sposób. Postaraj się również celować w skrzynki oraz w wybuchające beczki.



Peng Lai Lagoon

Aby nie pogryzły cię rekiny, szybko wejdź na drabinkę po prawej stronie. Ze skrzyń weź potrzebne rzeczy. Ładunki wybuchowe znajdują się wewnątrz wraku łodzi – zabierz je i wysadź ścianę, która znajduje się pod wodą, naprzeciwko dźwigu. Przepłyń powstałym tunelem – cały czas uważaj na rekiny. Aby przedostać się do wyjścia, musisz wspiąć się na lianę, wskoczyć na skałę, ze skały skoczyć na przeciwległą skałę i stamtąd za pomocą bicza przefrunąć na drugą stronę.

Aby ułatwić sobie zadanie, możesz strzelać w lampy – wybuchają. Kiedy wystrzelasz już wszystkich, idź prosto, aż dojdziesz do windy. Wejdź na dach i stamtąd na linie zjedź na platformę z dźwigiem. Korzystając z dźwigu, podnieś najwyżej jak się da pływającą platformę i przesuń ją maksymalnie w prawo. Teraz pozostaje ci już tylko wskoczyć na balkon.

W tym momencie czeka cię prawdziwe wyzwanie. Nie możesz dopuścić, aby żołnierze włączyli alarm – jeśli do tego dojdzie, zjawią się panowie z miotaczami ognia. W razie czego alarm możesz wyłączyć, przesuwając odpowiednią dźwignię – misję możesz ukończyć jednak tylko wtedy, gdy jest wyłączony. Twoim celem są drzwi tuż obok motorówki – kieruj się na dół.



Znajdź tylne wyjście z budynku. Nie panikuj z powodu włączonego alarmu, gdyż dzięki niemu zostanie otworzona brama. Wystrzelaj wszystkich przeciwników z karabinu. Z dachu ciężarówki przeskocz na dach stróżówki. Wejdź do środka i przełącz dźwignię – otworzy się właz.

Po lewej stronie kanału wentylacyjnego jest dźwignia. Przeskocz na drugą stronę i zejdź na dół do szatni. W jednej z szafek jest mundur niemiecki. Przepustkę znajdziesz w pomieszczeniu na samej górze. Teraz jesteś gotów, aby bez problemu przejść przez ochraniane przez dwóch żołnierzy drzwi – znajdują się na samym dole.

Peng Lai Mountains

Aby otworzyć bramę do magazynu, musisz przestawić dźwignię znajdującą się w pokoju. Wentylator wyłączysz dzwignią umieszczoną za drzwiami w pomieszczeniu na górze – wdrap się tam po skrzyniach w magazynie. Przełącz jeszcze drugą dźwignię znajdującą się na zewnątrz i przeskocz do szybu wentylacyjnego. W szybie bądź gotowy na chwilę gimnastyki.

Dźwignia w pomieszczeniu po prawej stronie nie działa. Przestaw więc dźwignię przy schodach i wejdź do szybu wentylacyjnego. W pokoju obok generatorów znajduje się kolejna dźwignia. Po przestawieniu jej wróć do niedziałającej na początku dźwigni – aby nie zginąć od porażenia prądem przy generatorach, przeskocz po prostu przez barierkę po lewej stronie. Po przestawieniu dźwigni wejdź do kolejki.



Wskocz na dach drugiej kolejki i chwyć za karabin. Samoloty próbują zestrzelić kolejkę, na której się znajdujesz, więc postaraj się utrudnić im to zadanie. Staraj się nie dopuścić do tego, aby samoloty podlatywały zbyt blisko – z daleka nie strzelają.

Pozwól na włączenie alarmu. Przestaw dźwignię w magazynie. Drzwi do pomieszczenia na górze są zamknięte, musisz więc dostać się do niego górą.

Zestrzel z karabinu jak najwięcej samolotów – najlepiej jeszcze na pasie startowym. Przeskocz na drugą stronę. Zjedź windą na dół i przestaw dźwignię. Przywoła to kolejkę. Kiedy kolejka przyjedzie, wsiądź do niej i ponownie zestrzel kilka samolotów.

Black Dragon Fortess

Pod dachem znajdują się drzwi. Wejdź po drabinie na górę i zrzuć skrzynię. Zejdź na dół i przeskocz na drugą stronę. Czeka cię teraz trochę gimnastyki, ponieważ musisz dostać się na samą górę. Staraj się skakać dokładnie – w dwóch miejscach będziesz musiał rozbić ścianę. Kiedy już wdrapiesz się na samą górę, musisz zbiec na dół i wejść w pierwsze otwarte drzwi. Użyj dźwigni i zbiegnij do pomieszczenia na samym dole. Jest tam kolejna dźwignia – jej przestawienie spowoduje wyłączenie wody i tym samym umożliwi ci bezpieczne wejście do kanału.



Wyjdź z kanału – postaraj się, aby nie wszczęto alarmu. We wnęce po prawej stronie znajdziesz ładunki wybuchowe. Wejdź na dach i znajdź ścianę do wysadzenia.

Musisz dostać się na samą górę. Skacz ostrożnie, żebyś nie spadł. Aby wjechać na górę windą, musisz zepchnąć z niej kamienie. Żeby przedostać się przez poruszające się platformy, musisz pozwolić pierwszej opaść, a reszta pójdzie gladko.

Bliźniaczki są twarde. Aby je zabić, użyj broni znajdującej się na stojakach.



Temple of Kong Tien



Zjeżdżając po pochyłym podłożu, omijaj miejsca wyraźnie różniące się od pozostałych. Buchający ze ściany ogień nie poparzy cię, jeśli zbliżysz się maksymalnie do przeciwnej ściany.

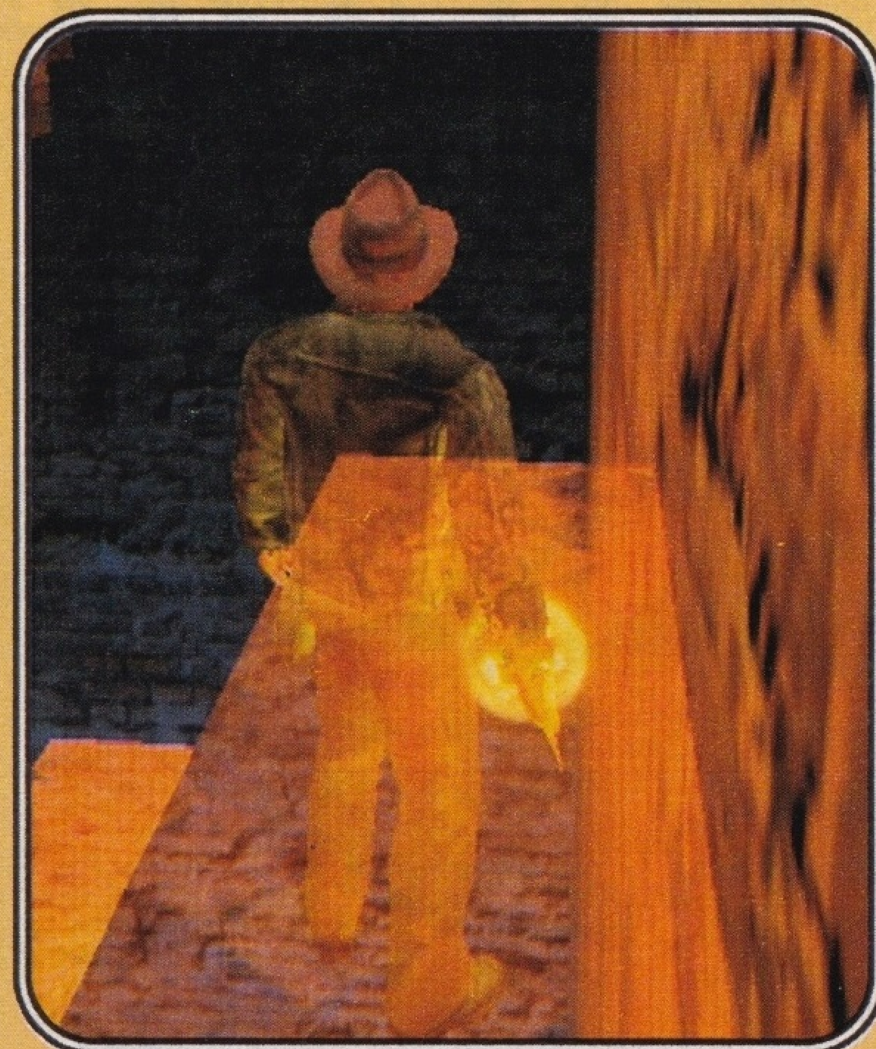
W walce z umarlakami przydatny jest miecz. Drzwi otwierane dźwignią doprowadzą cię do pomieszczenia, w którym znajdziesz Gong Mallet – uderz nim w gong i przygotuj się na skok nad lawą! Weź niebieską pochodnię i podpal lampion. W sali z mechanizmem na środku wejdź w drzwi po lewej stronie. Na samej górze znajdziesz dwa lampiony – podpal je. Otworzy się przejście. Biegnąc na górę, omijaj wystające części podłogi. Podpal kolejne dwa lampiony. Wróć do pomieszczenia z mechanizmem.

Idź następnymi drzwiami po lewej stronie. Trzymaj cały czas w ręku niebieską pochodnię. Podpal dwa lampiony. Zauważ, że płyty na moście są w dwóch kolorach. Aby przedostać się przez most, musisz poruszać się tylko po niebieskich płytach.

Przejdź przez kolejne drzwi po lewej stronie. Dalszą drogę zobaczysz tylko wtedy, kiedy będziesz trzymał w ręku niebieską pochodnię – idź więc powoli. Podpal dwa lampiony. Wracając, zachowaj szczególną ostrożność, ponieważ teraz droga na drugą stronę jest ruchoma. Możesz już użyć tajemniczego mechanizmu. Zauważ, że na posadzce wokół niego wyrysowano takie same symbole jak na pierścieniach. Ustaw pierścienie tak, aby pasowały do tych na posadzce. Zabierz PaCheng i idź do wyjścia. Po drodze zaatakuje cię kilka trupów. Duchy, które wylatują z ich ciał, zabijaj zdobytym dopiero co przedmiotem.

Aby pokonać opętaną Mei Ying, musisz użyć PaCheng. Rzucaj w nią w momencie, gdy otaczające ją pole znika. Po kilku trafieniach zniknie również na chwilę pole siłowe otaczające kule trzymane przez smoki – wtedy możesz je zniszczyć. Uważaj na duchy, elektryczne kule i pioruny, którymi atakuje cię Mei Ying.

The Emperor's Tomb



Pierwsza pułapka jest stosunkowo prosta. Pojawiające się na ścianie kolce wskazują ci, gdzie nie powinieneś stać. Musisz tak manewrować, aby wspinając się i turlając, dostać się na samą górę.

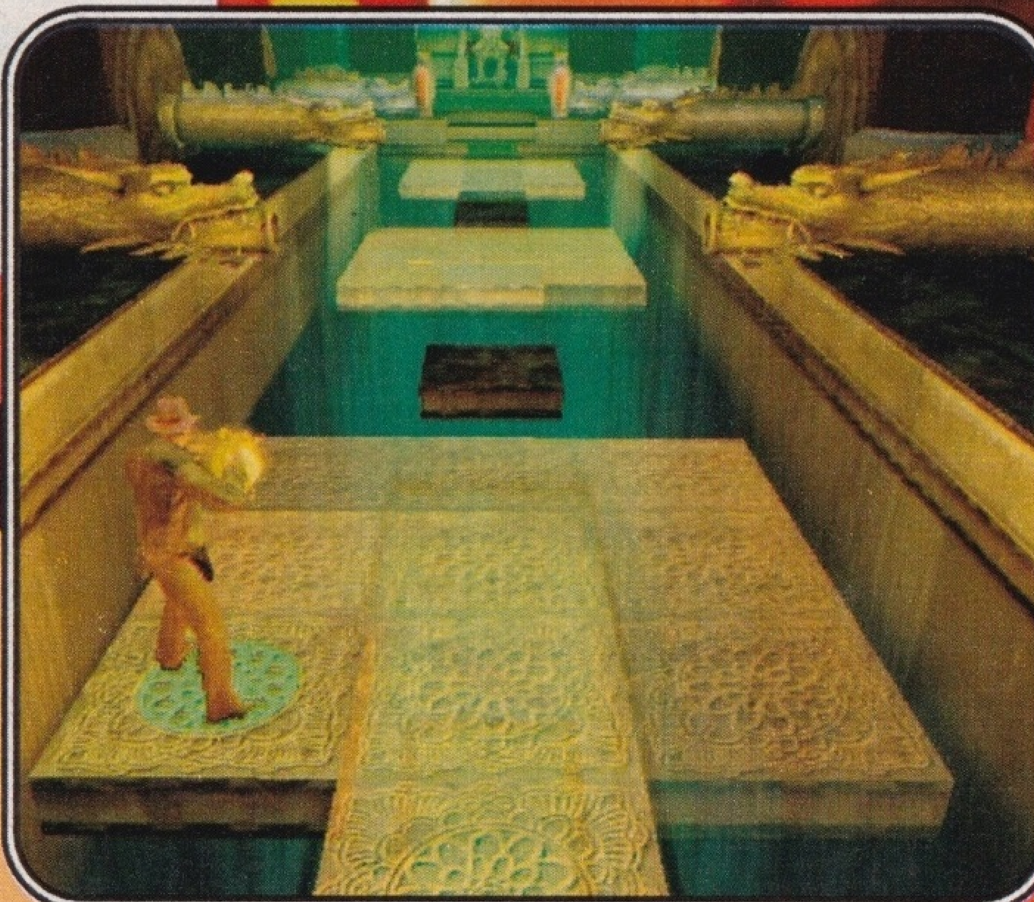
Następna pułapka wymaga od ciebie jedynie zgrania w czasie. W momencie, kiedy zniknie ogień, musisz skoczyć do przodu, złapać się biczem belki i w ten sposób przedostać się na drugą stronę.

Kolejna pułapka jest już trochę trudniejsza. Świecące kule reagują na ruch. Aby je zmylić, użyj leżących na ziemi czaszek. Od momentu, w którym kule przestają razić prądem, masz kilka sekund na ruch. Niedaleko wyjścia znajduje się wnęka po prawej stronie – musisz tam wejść, ponieważ właśnie w tym miejscu znajduje się dźwignia.

Użyj PaCheng do zabicia duchów. Weź do ręki Mirror Of Dreams, aby zobaczyć przeszkody – pokonuj je bez pośpiechu. Na dole znajduje się belka. Mimo iż nie widzisz przed sobą platformy, możesz bez obawy rozhuśtać się i skoczyć w stronę ściany – Mirror Of Dreams ma po prostu krótki zasięg i dlatego platforma nie była wcześniej widoczna.

Użyj PaCheng do zabicia kamiennych posągów oraz ducha, który przejmuje nad nimi kontrolę. Zagadka, którą masz do rozwiązania, jest prosta. Na umieszczonych w rogach pomieszczenia dzwonkach musisz powtarzać wygrywaną melodię. Weź do ręki Mirror Of Dreams, aby widzieć ścieżkę prowadzącą do poszczególnych dzwonków.

Jak mówią, trening czyni mistrza. Uciekaj przed pojazdem najszybciej, jak się da. O każdą belkę zaczepiasz się biczem. Jeśli widzisz dwie przepaści jedna po drugiej, musisz skoczyć przez pierwszą jak najkrócej – w przeciwnym razie nie będziesz w stanie wybić się, aby przeskoczyć przez drugą dziurę. Jeśli widzisz belkę, a pod nią całą drogę, to znaczy, że kamienie zaraz się zapadną. Pod koniec wpadniesz w korytarz – będziesz musiał zaczepić się biczem o ostatnią belkę.





The Netherworld

Przy pomocy PaCheng zabijaj jak najszybciej niebieskie duchy – w przeciwnym razie będziesz musiał dodatkowo stoczyć walkę z kamiennymi postaciami. Cała zagadka polega na użyciu słupów w odpowiedniej kolejności. Przekręcenie każdego słupa spowoduje podniesienie się platformy – niestety, tylko czasowe, więc musisz się śpieszyć. Zanim zabierzesz się za skakanie, koniecznie wyciągnij bicz, gdyż przy kilku skokach będzie niezbędny. Pierwsze kolumny, licząc od lewej, przekręć w następującej kolejności: 3, 2, 1. Następne w kolejności: 2, 4, 1, 3. Za trzecim razem kolejność będzie następująca: 2, 1. Ostatnie kolumny rozkręć w kolejności: 3, 5, 4, 1, 2.

Weź do ręki Mirror Of Dreams. Poruszaj się tylko po zielonych płytach – postaraj się przechodzić z jednej na drugą jak najszybciej, ponieważ reszta płyt dosyć szybko znika. Użyj PaCheng, aby pomóc Mei Ying w walce z kamiennymi postaciami.

PaCheng nie wystarczy, aby zabić Kai. Musisz kolejno przeskakiwać na stacje ładujące. Za każdym razem, kiedy doładujesz PaCheng, zostaniesz przeniesiony z powrotem na środek. Dzięki temu łatwiej będzie ci trafić Kai. I tak kolejno skacz po platformach – jest ich 5. Po ostatnim uderzeniu Kai straci całą swoją moc i wystarczy oddać jeszcze jeden rzut, żeby go wykończyć.

Uważnie oglądaj zakończenie!

Grzegorz „Murmur" Młodawski



KONIEC

MEDIEVAL TOTAL WAR VIKING INVASION

Szczegółowy poradnik do MTW zamieściliśmy w numerze 11/02. Nie ma więc sensu powtarzać zaleceń, które obowiązują również w przypadku VIKING INVASION. Zatem króciuteńko tylko odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania:

1. Aby prowincja otrzymywała dochody z handlu zamorskiego (a mogą one być ogromne), muszą zostać spełnione następujące warunki: *a.* prowincja ma Port oraz Trading Post (który można zbudować tylko tam, gdzie są produkowane jakieś towary handlowe), *b.* prowincje, z którymi chcesz handlować, mają Porty, *c.* prowincje, z którymi chcesz handlować, nie są z tobą w stanie wojny oraz nie trwają tam walki pomiędzy innymi stronami, *d.* na wszystkich akwenach pomiędzy twoją prowincją a prowincjami, z którymi chcesz handlować, pływają twoje statki, *e.* na żadnym akwenie z punktu c. nie ma wrogiej floty. Dodatkowe dochody osiągniesz, mianując gubernatorami bogatych prowincji dowódców o wysokim stopniu cechy Acumen.

2. Na lojalność w prowincji wpływa szereg czynników, ale łatwo możesz ją zwiększyć przez: *a.* zbudowanie Watch Tower, Border Fort i następnie zamków oraz Town Watch, *b.* utrzymywanie żołnierzy w garnizonach – im więcej, tym lepiej, *c.* wyznaczenie gubernatora o wysokim stopniu cechy Dread.

3. Dla korzystnego przebiegu bitwy ogromne znaczenie ma cecha Command wodza. Im większa, tym odważniej walczy jego wojsko. Przy niskim poziomie Command generała oddziały potrafią uciekać, zanim nawet włączą się do bitwy albo zaraz po otrzymaniu niewielkich strat! Jeśli w skład armii wchodzi król, zawsze właśnie on zostaje dowódcą, nawet gdyby inni wodzowie przewyższali go umiejętnościami.

4. Najskuteczniejsza taktyka bitewna – w ogromnym skrócie – to: ostrzał nadchodzącego przeciwnika, związanie go od frontu jednostkami piechoty, uderzenie oskrzydlające lub od tyłu jednostkami piechoty lub konnicy. Zabicie dowódcy rujnuje morale wroga. Wszystkie scenariusze były testowane na poziomie trudności „expert", ale graczom początkującym radzę startować z nieco niższego pułapu.

Wikingowie

Poziom trudności: banalny

Wikingowie rządzą dzięki dwóm specjalnym zdolnościom. Po pierwsze, nie potrzebują portów, aby przemieszczać swe wojska. Oznacza to, że są w stanie przenieść się do każdej prowincji, jeśli tylko na wodach przybrzeżnych od punktu A do punktu B ustawione są ich statki. Po drugie, zaczynają z całkiem niezłą flotą. Pewną niedogodnością jest fakt, iż obie skandynawskie prowincje są bardzo ubogie i Wikingowie na początku muszą łupić brytyjskie księstwa, aby w ogóle przetrwać ekonomicznie.

Proponowana strategia:

Oprócz łupienia warto jednak zająć się również inwestowaniem w bogate krainy. Proponuję sprawdzać przede wszystkim, gdzie znajdują się opactwa oraz inne drogie budowle i napadać na te właśnie prowincje. A na stałe podbić Irlandię i tam przygotować całkowicie bezpieczną bazę ekonomiczną. Następnie można zająć się południowymi wybrzeżami i stamtąd (czyli z terenów zamieszkanych przez Saksonów) przygotować się do zajęcia całej Brytanii.

Irlandia

Poziom trudności: bardzo łatwy

Irlandczycy są ludem zamieszkującym wyspę, na którą wrogom nie będzie łatwo dotrzeć (bo nikt oprócz Wikingów nie dysponuje na początku gry flotą). Co więcej, Irlandczycy nie powinni być niepokojeni przez samych Wikingów, którzy zajmują się raczej bliższymi wybrzeżami.

Proponowana strategia:

Irlandczycy muszą jak najszybciej rozgromić Szkotów zajmujących bardzo bogaty Ulster. To zadanie jest proste, ponieważ Szkoci nie mają szans na przysłanie Ulsterowi posiłków ani rekrutowanie tam żołnierzy. Następnie trzeba poradzić sobie z rebeliantami. Po zajęciu całej Irlandii tylko od ciebie zależy, od jakich prowincji rozpoczniesz podbój Brytanii. Przede wszystkim stwórz flotę (w Bredze i ewentualnie w Laigin), która osłoniłaby irlandzkie wybrzeża, a w prowincji Laigin rozwiń handel. Dalej pójdzie już jak po maśle, a kierunek ekspansji będzie zależał od tego, co dzieje się na mapie. Generalnie najlepiej atakować południe Brytanii, bo są to prowincje bogate.

Szkocja

Poziom trudności: średni

Szkocji zagrażają Piktowie, a można się też spodziewać kłopotów na granicy z Northumbrią, a nawet najazdu Wikingów. Najgorzej jednak, że w bogatym Ulsterze jest jedynie mały garnizon wojska, a wokoło roi się od Irlandczyków. Szkocja nie jest krainą szczególnie bogatą i musi na gwałt szukać zysków, by stworzyć silną armię. Zauważ, że utrzymanie jednostki Highland Clansmen jest bardzo tanie (15 florenów za oddział).

Proponowana strategia:

Należy natychmiast zawrzeć sojusz z Piktami, a następnie z Northumbrią, żeby zminimalizować możliwość powstania kłopotów na wschodzie i południu. W prowincji Dal Riada zacznij od budowy Portu i Boat Buildera, a następnie jak najszybciej skonstruuj statek, który pozwoli ci przerzucić wojska do Ulsteru. W Ulsterze zacznij od budowy Inn i jeśli będziesz miał szczęście, to pojawią się tam szybko najemnicy. Wynajmij ich, bo wtedy masz większe szanse, że Irlandczycy nie będą chcieli cię atakować. Potem rozwijaj tę prowincję w kolejności: Warrior Hold, Muster Field (i natychmiast rekrutowanie chłopstwa) oraz Stockade i Drinking Hall. Po stworzeniu zaczątków floty przerzuć jak największą armię do Ulsteru, wynajmij ilu możesz najemników i postaraj się rozbić Irlandczyków. To może nie być łatwa walka, ale po zajęciu Irlandii masz już z górki.



Piktowie

Poziom trudności: spory

Piktowie zajmują prowincje na północy Brytanii (bogate, gdyż znajdują się tam opactwa). I generalnie mieliby łatwe życie, pomimo szkockiego i northumberyjskiego sąsiedztwa, gdyby nie perspektywa wikińskich najazdów, przed którymi mogą się bronić z najwyższym trudem. Piktowie – jako jedyni oprócz Wikingów – mogą rekrutować oddziały Berserkerów.

Proponowana strategia

Nie wolno zostawić na zachodzie szkockiego zagrożenia. Pierwszy rok – koncentracja wojsk. Drugi rok – równoległy atak na Sci i dal Riada (Szkoci wycofują się bez walki). Trzeci rok – rozgromienie resztek Szkotów w Cy-il, pozyskanie okupu za szkockiego króla (Szkocja przenosi się do Ulsteru i przestaje stanowić jakiekolwiek zagrożenie). Do tego czasu Wikingowie nie powinni zaatakować. Jednak prędzej czy później wikiński atak nastąpi, a Orkady i Domon są prowincjami nie do wybronienia, dlatego też nie należy tam wznosić żadnych budowli. Powinieneś zbudować jak najszybciej Inn w Fib, a potem w jeszcze jednej (co najmniej) prowincji. Okup za króla Szkocji i w miarę rozsądne dochody z najlepszych prowincji mogą zapewnić fundusze na obronę przed Wikingami. Jak najszybciej zbuduj łodzie, aby zapewnić obronę chociaż części wybrzeży. Ustaw dwa, trzy statki na Muir Nerc, a odetniesz Wikingom możliwość przerzucania wojsk na zachód. Wikingowie będą tam wpływać, póki dysponują flotą, a ty wtedy spokojnie zatapiasz ich okręty. Siłą Piktów jest spokojna granica południowa, a po zapewnieniu obrony wybrzeży możliwość uderzenia na Irlandię.





Mercia

Poziom trudności: średni

Mieszkańcy Mercii zajmują nieciekawą strategicznie część Brytanii. Na północy zagraża im Northumbria, na południu Saksończycy, na zachodzie mieszkają Walijczycy, a ze wschodu może przyjść najazd Wikingów. Jednak dzięki stosunkowemu bogactwu oraz wykorzystaniu strategii błyskawicznych ataków Mercia ma szansę przeżyć w tym towarzystwie.

Proponowana strategia

Pokonanie Saksończyków i wyeliminowanie w ten sposób groźby z południa musi być pierwszym celem każdego władcy Mercii. Jeśli zostawi sobie tak potężnego sąsiada, to dalszy los jego państwa może być opłakany. Jednocześnie trzeba założyć, że Northumbria i Walia nie uderzą w czasie wojny z Saksonią. Przy dobrze przeprowadzonej ofensywie w roku 797 Saksończyków już nie będzie. Pierwszy rok – koncentracja wszystkich wojsk na granicach. Drugi rok – równoległe uderzenie na West Seaxe i Sumorsaete. Trzeci rok – rozgromienie Saksończyków w Dornsaete. Dobrze zbudować w którejś z przygranicznych miejscowości Inn i szybko powołać najemników. Problemem jest atak Wikingów, którzy, jak zauważyłem, zawsze uderzają na Lindisi. Daruj sobie bronienie tej prowincji. Ba, wycofaj z niej wcześniej wojska i zwiększ podatki. Niech pojawi się rebelia i zajmie kraj. Wikingowie w ten sposób nie rozpoczną z tobą wojny. Dodatkowym plusem jest fakt, że kiedy opuszczą Lindisi, mogą się tam pojawić wojska lojalistów – a więc twoje. Miły i niespodziewany przypływ żołnierzy. Potem zajmij się rebelianckimi prowincjami na wschodzie. Nie zapominaj o stworzeniu floty, która zabezpieczy wybrzeża przed atakiem Wikingów. Pokonaj Walię i zanim zaczniesz wojnę z Northumbrią, wybierz się na podbój Irlandii.

Walia

Poziom trudności: spory

Walia jest fatalnie umiejscowiona pomiędzy silnymi rywalami, a konflikt z Mercją i Saksonią jest tylko kwestią czasu. Istnieje też niebezpieczeństwo ataku Wikingów na zachodnie wybrzeża.

Proponowana strategia

Rozbicie Mercii w pierwszych latach nie stanowi problemu. Ale wtedy trafia się na okrzepłych już Saksończyków, z którymi trzeba będzie stoczyć kilka bitew (w tym co najmniej jedną dużą). Obecność najemników jest pożądana, więc warto w co najmniej dwóch prowincjach mieć Inn. Najlepszym wyjściem jest takie poprowadzenie bitwy, by zlikwidować saksońskiego króla i jego następców, a potem zdobyć osierocone prowincje. Kluczową prowincją jest West Seaxe, gdzie Saksończycy mogą rekrutować wojska. Po pokonaniu Saksonii ustal północne granice na linii z Pec Saetan i Dere. Tym razem musisz również podbić Lindisi (chyba że zrobiła to Northumbria), gdyż utrzymywanie tam rebelii grozi wskrzeszeniem księstwa Mercii, co oznacza pojawienie się kilku tysięcy żołnierzy.
Pilnując północnych granic, zajmij się stworzeniem floty i handlu oraz podbiciem wszyskich neutralnych prowincji, a następnie przygotuj inwazję na Irlandię.



Saksonia

Poziom trudności: łatwy

Saksonia jest dość bogatą krainą na południu Brytanii. Nie grożą jej najazdy Wikingów, ale ma jednego silnego sąsiada – Mercię – którego musi pokonać w „blitzkriegu". Specjalnymi jednostkami Saksończyków jest elitarna piechota Huscarlowie, która spisuje się świetnie na polu bitwy.

Proponowana strategia

Rozbicie Mercii, zanim zdoła cokolwiek zdziałać, jest kluczem do sukcesu. Ale, uwaga, nie jest to tak proste jak zlikwidowanie Saksonii, kiedy gra się Mercią. Przede wszystkim należy zająć prowincję Mierce (zmasowanym atakiem wszystkich jednostek) – jedyną, gdzie Mercia może rekrutować wojska. I potem, spokojniutko, zająć się resztą. Później warto zająć rebelianckie prowincje na wschodzie oraz „wyrównać" granicę, likwidując Walię. Kolejnym krokiem jest zabezpieczenie akwenów na wschodzie poprzez zbudowanie floty – nader pożądane – aby mieć spokój z Wikingami. Po zdobyciu południowej Brytanii możesz przyszykować armię inwazyjną na Irlandię. Zapewne będą tam już stacjonowały spore armie, więc musisz zebrać sporo żołnierzy i przygotować chłopstwo do objęcia służby garnizonowej, bo irlandzkie prowincje na początku będą mieć skłonność do niskiej lojalności.

Northumbria

Poziom trudności: wysoki

Położenie Northumbrii nie byłoby takie złe (mimo sąsiedztwa Piktów, Szkotów, Walijczyków oraz Mercii), gdyby nie fakt, że Wikingowie z całą pewnością będą się starali napaść wschodnie wybrzeża, a inwazja może przyjść również ze strony bardzo silnej rebelianckiej prowincji Reget.

Proponowana strategia

Nie wystarczy najechać i rozbić Mercię. Władca Northumbrii jak nikt cierpi na brak funduszy, więc dodatkowo warto tak walczyć, by za króla Mercii uzyskać okup (udało mi się to dwa razy, łącznie około 19 tysięcy florenów). W związku z tym Northumbrię stać już na wynajmowanie najemników. Południową granicę ustaliłem na linii Wrocen Saeten, Mierce, Lindisi, a północną na linii Reget i Lothen (w Lothen od początku muszą być wojska, żeby nie sprowokować Piktów albo Szkotów). Koniecznie należy też zapewnić sobie sojusz z Walią. Prowadzenie wojny staje się nieco prostsze po stworzeniu floty i wyeliminowaniu w ten sposób zagrożenia ze strony Wikingów na wschodzie. Niemniej radzę, żeby tym scenariuszem zajęli się tylko doświadczeni gracze.

▪▪▪ Jacek „Randall" Piekara

Do niedawna tylko nieliczni mogli sobie pozwolić na zakup aparatu cyfrowego...

Cyfrowy

Cyfrowe aparaty fotograficzne coraz częściej wybierane są nie tylko przez zawodowców (reporterów, fotografów), ale i przez amatorów. Nie ma się czemu dziwić – obecnie nic nie stoi na przeszkodzie, by zamiast zwykłego aparatu kompaktowego wybrać jego cyfrowy odpowiednik. No, może z wyjątkiem jednej rzeczy... Na niekorzyść nowoczesnego sprzętu przemawia fakt, że cena naszpikowanych elektroniką urządzeń jest dosyć wysoka. Jednak kiedy już zdecydujesz się rozbić świnkę, otrzymasz w zamian możliwość obróbki zdjęć w komputerze (każdy aparat można podłączyć do peceta i przesłać do niego dane), opcję kasowania zdjęć już w aparacie, a niejednokrotnie także możliwość ich przeglądania na wbudowanym ekranie LCD.

Oczywiście o jakości aparatu decyduje też kilka dodatkowych czynników. Najważniejszymi są rozdzielczość oraz wielkość fizyczna matrycy (to ona decyduje o rozdzielczości oraz odwzorowaniu kolorów). Kolejną, nie mniej ważną cechą jest optyka – czyli obiektyw. Najlepsze obiektywy są porównywalne ze stosowanymi w standardowych, profesjonalnych lustrzankach (na kliszę), a najsłabsze i najtańsze najczęściej wyposażane są w plastikową soczewkę, bez opcji zmiany ogniskowej. Bardzo przydatny jest też ekran LCD. To dzięki niemu możesz kadrować obraz bez potrzeby przykładania oka do wizjera, a obsługa menu i wielu dodatkowych funkcji nie nastręcza problemów. W najnowszych, choć nie najdroższych konstrukcjach można też ręcznie modyfikować większość ważnych parametrów (o-strość, czułość, czas naświetlania, balans bieli, korekcja kolorów, efekt czerwonych oczu itp). Dodatkowo otrzymujesz sporo zdefiniowanych wcześniej programów automatycznych (do zdjęć w plenerze, w pomieszczeniach zamkniętych, zdjęć pejzaży, grup ludzi, portretów, zdjęć nocnych, czy sportowych). Liczą się także rozmiary, przy czym należy pamiętać, że jest to broń obosieczna – wielkiej „cegły" nikt nosić nie zamierza, a kieszonkowe urządzenia mają mniejsze możliwości.



W niniejszym zestawieniu prezentuję zarówno konstrukcje charakterystyczne dla pewnych przedziałów cenowych, jak i ciekawe produkty posiadające ważne funkcje, na które należy zwrócić uwagę, kupując cyfrowy sprzęt fotograficzny.

Ceny podane przy aparatach są orientacyjne i mogą się zmieniać w zależności od kursu euro oraz dystrybutora.

Nikon Coolpix 4500

Obiektyw:	Nikkor
Powiększenie:	4x optyczne + 4x cyfrowe
Matryca:	4,13 mln punktów
Rozdzielczość maksymalna:	2272x1704 punktów
Obudowa:	ze stopu magnezu
Programy:	16 ustawień
Tryb makro:	do 2 cm
Nagrywanie filmów:	Tak
Zasilanie:	akumulator Li-Ion
Wymiary:	130 mm / 73 mm / 50 mm
Waga:	360 g (bez baterii)
Nośnik:	karta CompactFlash 16MB
Obiektyw:	ruchomy
Ekran LCD:	1.5 cala
Migawka:	1/2300-8 s
Balans bieli:	4 tryby
Lampa błyskowa:	automatyczna, 5 trybów
Złącze:	USB
Cena:	3200 zł
Producent:	Nikon

Nikon Coolpix 4500 to dość ciekawe urządzenie. Jako jedno z niewielu posiada ruchomy obiektyw, który można skierować w dół czy w górę, a kadrować patrząc w wizjer lub na ekran LCD prosto przed siebie. W pewnych sytuacjach jest to bardzo wygodne. Ekran LCD nie tylko ułatwia kadrowanie, ale także jest niezmiernie przydatny przy zmienianiu parametrów pracy aparatu. Tych natomiast znajdziesz tutaj całkiem sporo... Samodzielnie możesz ustawić przesłonę, czas naświetlania, balans bieli, tryb pracy lampy błyskowej oraz wiele innych elementów. Niestety, tego typu konstrukcja posiada także pewne mankamenty. Jest po prostu ciężka (bez baterii waży 360 gramów), co powoduje, że nie schowasz aparatu do kieszeni, lecz musisz nosić go w specjalnej torbie lub na pasku na szyi.



Creative PC-CAM 550

PC-CAM 550 to kamera internetowa i cyfrowy aparat w jednym, skonstruowany przez znanego producenta kart muzycznych, głośników i akceleratorów graficznych. Urządzenie posiada wbudowaną lampę błyskową, co pozwala wykonywać zdjęcia nawet przy niedostatecznym oświetleniu. Dodatkowo, dzięki zainstalowanemu mikrofonowi i mechanizmowi zapisu głosu w pamięci istnieje możliwość wykorzystania aparatu jako dyktafonu. Ważną cechą sprzętu jest zastosowanie baterii lub akumulatorów AAA, dzięki czemu po rozładowaniu zawsze można dokupić nowe i nadal korzystać z aparatu. Sprzęt pozwala także na nagrywanie krótkich filmów. Zastosowano tu kadrowanie jedynie przez wizjer optyczny.



Max. rozdzielczość obrazu:	1280x960 punktów
Rozdzielczość w trybie wideo:	640x480 punktów
Przetwornik:	1,3 mln pikseli (interpolowana)
Nośnik:	Pamięć wewnętrzna
Pojemność pamięci:	8 MB
Nagrywanie filmów:	Tak
Lampa błyskowa:	Tak
Wizjer optyczny:	Tak
Ekran LCD:	Nie
Złącza:	USB
Zasilanie:	4x baterie AAA
Dołączone oprogramowanie:	ULEAD VideoStudio 5.0SE
Dodatkowe funkcje:	wbudowany dyktafon
Cena:	395 zł
Producent:	Creative

Mustek GSm@rt mini

Mustek GSm@rt mini to jeden z tańszych cyfrowych aparatów fotograficznych. Z tego względu masz jedynie możliwość zapisu zdjęć wykonanych bez powiększenia (Zoom). Z uwagi na brak wyświetlacza nie da się przeglądać ich zaraz po wykonaniu. Mały ekranik LCD podaje jedynie najważniejsze parametry: tryb pracy, ilość wolnej pamięci na zdjęcia oraz poziom naładowania baterii. Bardzo lekka i niewielka konstrukcja sprawia, że aparat można bez problemu nosić nawet w kieszeni koszuli. Niestety, również z uwagi na koszty zastosowano małą matrycę (element światłoczuły), przez co zdjęcia nie są zbyt duże (640 x 480 punktów) oraz nie charakteryzują się dobrym odwzorowaniem kolorów i kontrastów. Do zasilania służy wbudowany akumulator litowo-jonowy.



Max. rozdzielczość obrazu:	1024x768 (interpolowana)
Przetwornik:	0,31 mln punktów
Nośnik:	Pamięć wewnętrzna
Pojemność pamięci:	8 MB
Maks. liczba zdjęć:	200
Szybkość migawki (min):	1/4000 s
Nagrywanie filmów:	Tak
Samowyzwalacz:	10 s
Lampa błyskowa:	Nie
Wizjer optyczny:	Tak
Ekran LCD:	Nie
Złącza:	USB
Zasilanie:	akumulator Li-Ion
Masa netto:	40 g
Wymiary:	69 mm / 47 mm / 11 mm
Dołączone oprogramowanie:	PhotoExpress SE, Photo Explorer, Cool 360
Cena:	299 zł
Producent:	Mustek

Tekst: Maciej Lewczuk; Zdjęcia: Canon, Sony, Creative, Minolta, Nikon, Mustek

Świat Fotografii

Sony MVC-CD500

Sony Mavica MVC-CD500 jest aparatem fotograficznym dla profesjonalistów. Najciekawszą jego cechą jest to, że nie używa on pamięci elektrycznej (różnego rodzaju kart pamięci), tylko zapisuje dane na ośmiocentymetrowych krążkach CD-R lub CD-RW. Jest to o tyle wygodne, że nie trzeba podłączać aparatu do komputera poprzez wolne łącze USB, a wystarczy wyjąć krążek, włożyć do napędu CD i odczytać fotografie.

Kolejną ciekawostką jest tak zwane ciągłe ustawianie ostrości. Przy poruszających się obiektach możesz skupić się na złapaniu najlepszego ujęcia nie przejmując się tym, czy ostrość zdąży się ustawić.

Ogniskowa: f = 7-21 mm
Typ obiektywu: Carl Zeiss Vario Sonnar
Matryca: 1/1,8 cala
Wielkość matrycy: 5 mln punktów
Regulacja ekspozycji: +/- 2,0 EV, z krokiem 1/3 EV
Równoważenie bieli: Tak (7 trybów)
Regulacja ostrości / kontrastu / nasycenia: Tak / Tak / Tak
Wybór warunków wykonywania zdjęć: Tak (6 trybów)
Efekty: Tak (3 tryby)
Czułość ISO: Auto, 100, 200, 400
Tryb ręczny: Tak
Przesłona: automatyczna / ręczna (F 2,0 – F 8,0)
Migawka: automatyczna (1/30 – 1/1000) / ręczna (8 – 1/1000)
Wyświetlanie histogramu: Tak
Redukcja efektu „czerwonych oczu": Tak
Wielkość ekranu LCD: 62,5 mm / 123 tys. punktów
Nośnik: 8 cm dyski CD-R/RW
Nagrywanie filmów: Tak
Złącza: USB, A/V
Wymiary: 138,5 mm / 95,7 mm / 103,1 mm
Waga (sam aparat): 514 g

Cena:	4000 zł
Producent:	Sony



Minolta DiMAGE Xt

Minolta DiMAGE Xt jest dość ciekawym aparatem. Elektronikę i optykę zamknięto w obudowie, która sugeruje, że masz do czynienia z dość przeciętną i niezbyt rozbudowaną konstrukcją. Nic bardziej mylnego. W tym przypadku, pomimo że na zewnątrz nie ma ruchomych części obiektywu, aparat także dysponuje optycznym powiększaniem (3x), tak zwanym kątowym. Zdjęcia można robić już w sekundę po włączeniu aparatu. Zastosowana technologia CxProcess sprawia, że urządzenie dość wiernie odwzorowuje kolory fotografowanych obiektów. Filmy zapisywane są z dźwiękiem, a komentarz głosowy można dodać również do zdjęć.

Maksymalna rozdzielczość obrazu: 2048 x 1536 pikseli
Matryca: 3,2 mln punktów
Pamięć: Secure Digital i Multi Media Card
Pojemność pamięci: 16 MB
Ogniskowa obiektywu: 5.7 – 17.1 mm
Jasność obiektywu: 2.8 – 3.6 f
Zoom optyczny: 3 x
Zoom cyfrowy: 4 x
Szybkość migawki (max): 4 s
Szybkość migawki (min): 1/1000 s
Nagrywanie filmów: Tak
Nagrywanie dźwięku: do 180 min (karta 128 MB)
Czułość ISO: 50, 100, 200, 400
Samowyzwalacz: 10 s
Lampa błyskowa: Tak
Wizjer optyczny: Tak
Ekran LCD: 1,5 cala
Złącza: USB
Zasilanie: akumulator Li-Ion
Masa netto: 120 g
Wymiary: 85.5 mm / 67 mm / 20 mm

Cena:	2400 zł
Producent:	Minolta



Canon IXUS 400

Canon IXUS 400 jest urządzeniem, które łączy w sobie cechy kompaktowego aparatu (niewielkie wymiary i solidna konstrukcja – obudowa ze stopów metali) oraz sprzętu cyfrowego o sporych możliwościach. Wbudowany ekran LCD ułatwia kadrowanie oraz nawigację po opcjach (migawka, czułość, przesłona, ustawienia lampy błyskowej, balansu bieli, samowyzwalacza). Matryca zastosowana w IXUSie 400, a także procesor DiGiC (sprzętowa obróbka obrazu dla poprawienia jego wyglądu) pozwala na wykonywanie zdjęć bardzo dobrej jakości. Wadą tego aparatu może być fakt, że jakość filmów pozostawia wiele do życzenia...

Maksymalna rozdzielczość obrazu: 2272x1704 punktów
Matryca: 4 mln punktów
Pamięć: CompactFlash
Pojemność pamięci: 8 MB
Ogniskowa obiektywu: 7,4 – 22,2 mm
Jasność obiektywu: 2,8-4,9 f
Zoom optyczny: 3 x
Zoom cyfrowy: 3,6 x
Szybkość migawki (max): 15 s
Szybkość migawki (min): 1/2000 s
Nagrywanie filmów: Tak
Ustawianie ostrości: TTL
Czułość ISO: 50, 100, 200, 400
Samowyzwalacz: 10 s
Lampa błyskowa: Tak
Wizjer optyczny: Tak
Ekran LCD: 1,5 cala
Złącza: USB, A/V output (PAL/NTSC)
Zasilanie: akumulator Li-Ion
Dołączone oprogramowanie: ZoomBrowser EX, ImageBrowser, PhotoRecord, PhotoStitch, RemoteCapture, File Viewer Utility
Masa netto: 185 g.
Wymiary: 87 mm / 27,8 mm / 57 mm

Cena:	2470 zł
Producent:	Canon



Canon EOS 10Ds

Typ: Cyfrowa lustrzanka jednoobiektywowa z automatyką ostrości i ekspozycji
Matryca: 11,4 mln punktów
Maksymalna rozdzielczość: 4064 x 2704 punktów
Migawka: Od 1/8000 do 30 s
Ekran LCD: 2 cale.
Pomiar światła: 21-strefowy
Nośnik obrazu: Karty pamięci CompactFlashTyp I i II
Format zapisu: JPEG oraz RAW (12 biów na kanał RGB)
Czułość: ISO 100-1250
Połączenie z komputerem: IEEE 1394
Wymiary: 156 mm / 157.6 mm / 79,9 mm
Masa korpusu: 1265 g
Masa akumulatora: 335 g
Zasilanie: Jeden zestaw niklowo-wodorkowy Ni-MH Pack NP-E3

Cena:	43 500 zł
Producent:	Canon

Canon EOS 1Ds jest aparatem, który sprzedawany jest bez obiektywu. Dzięki temu każdy z profesjonalnych użytkowników, dla których jest przeznaczony, może dokupić sobie dowolny, zgodny sprzęt. W urządzeniu tym zastosowano matrycę zbudowaną z ponad 11 milionów punktów! Jak się już pewnie domyślasz, jest to jedna z najdroższych dostępnych w Polsce cyfrowych lustrzanek. Bardzo



dokładny pomiar ostrości oraz światła pozwala na rejestrowanie zdjęć o jakości opowiadającej profesjonalistom używającym tego aparatu. O opcjach dostępnych z poziomu menu urządzenia oraz jego możliwościach można by napisać przyjemniej książkę. Przyznaję, że nie dane mi było na razie oglądać lepszych fotografii wykonanych cyfrowym aparatem fotograficznym.

Sekrety CD

Płyty CD to nie tylko muzyka, dane czy modne przybranie samochodu...

Nietypowe formaty zapisu







Nagrywarki wchodzą coraz częściej w skład standardowego wyposażenia peceta. Praktycznie każdy może więc skopiować czy stworzyć od podstaw płytę zawierającą muzykę lub dane. Niewiele osób wie jednak, że na tym nie kończą się możliwości zabawy w nagrywanie.

Zapewne uruchamiając oprogramowanie do nagrywania płyt (np. popularne Nero Burning Rom), zwróciłeś uwagę, że oprócz standardowych płyt oferuje ono także kilka innych rodzajów krążków. Aby skorzystać z części z nich, w **Kreatorze** (Nero Wizard) zaznacz **„Nową Kompilację"**, a następnie **„Inne Formaty"**. Jeśli jednak chcesz korzystać ze wszystkich opcji, zamknij Kreatora. Teraz w lewej części okienka masz dostęp do wszystkich standardów obsługiwanych przez program.

Słowniczek

CD-DA – Compact Disc Digital Audio – czyli najzwyklejsza płyta CD z muzyką.

ISO 9660 – międzynarodowy standard określający sposób zapisywania systemu plików na płycie CD. Ze względu na datę powstania ma wiele ograniczeń znanych z DOS'a, takich jak nazwy plików ograniczone do ośmiu znaków.

Joliet – zaproponowane przez Microsoft rozszerzenie standardu ISO 9660, obsługujące między innymi długie nazwy plików nadawane w Windows.

TOC – Table Of Contents – spis treści płyty CD. Zawiera: liczbę ścieżek, miejsce, w którym znajdują się na dysku oraz całkowitą długość obszaru z danymi na płycie.

Lead in – wprowadzenie. Tutaj przechowywany jest spis zawartości sesji (TOC).

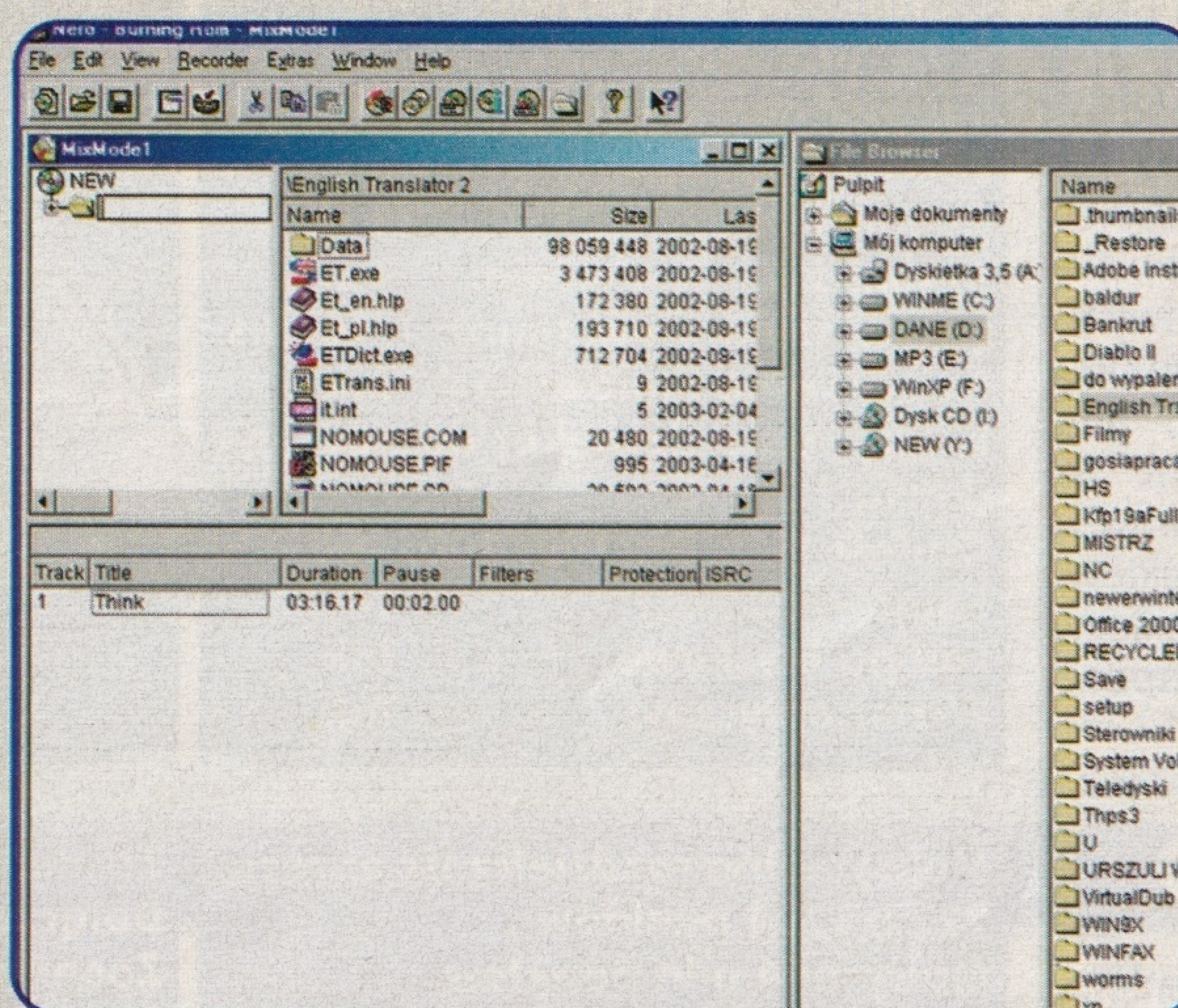
Lead out – zakończenie. Pusty obszar oznaczający zakończenie sesji.

Multisession – płyta wielosesyjna – sposób zapisywania, przy pomocy którego możliwe jest stopniowe dopisywanie danych (np. co kilka dni) aż do zapełnienia płyty.

Dwa w jednym

Pierwsze dwie opcje pozwolą ci nagrać płytę łączoną, zawierającą jednocześnie dane i muzykę. W ten sposób możesz np. wypalić płytkę, która będzie zawierała twoje ulubione piosenki w formacie Audio – do słuchania w stacjonarnym odtwarzaczu – i wersję MP3 odtwarzaną przez komputer. Do całości możesz oczywiście dodać teksty czy zdjęcia wykonawcy ściągnięte z Internetu. W **Mixed Mode CD** dane komputerowe zapisano jako pierwsza ścieżka, dlatego część stacjonarnych odtwarzaczy potraktuje je zupełnie tak samo jak piosenkę. Oczywiście zamiast muzyki z głośników popłyną charakterystyczne trzaski. Wystarczy jednak zacząć odtwarzanie płyty od drugiej ścieżki i wszystko wraca do normy. Jest to dosyć niewygodne, szczególnie jeśli chciałbyś kilkakrotnie przesłuchać płytę audio, korzystając z funkcji Replay. Tryb Mixed Mode sprawdza się natomiast doskonale w przypadku dodawania do programów (najczęściej gier) podkładu muzycznego.

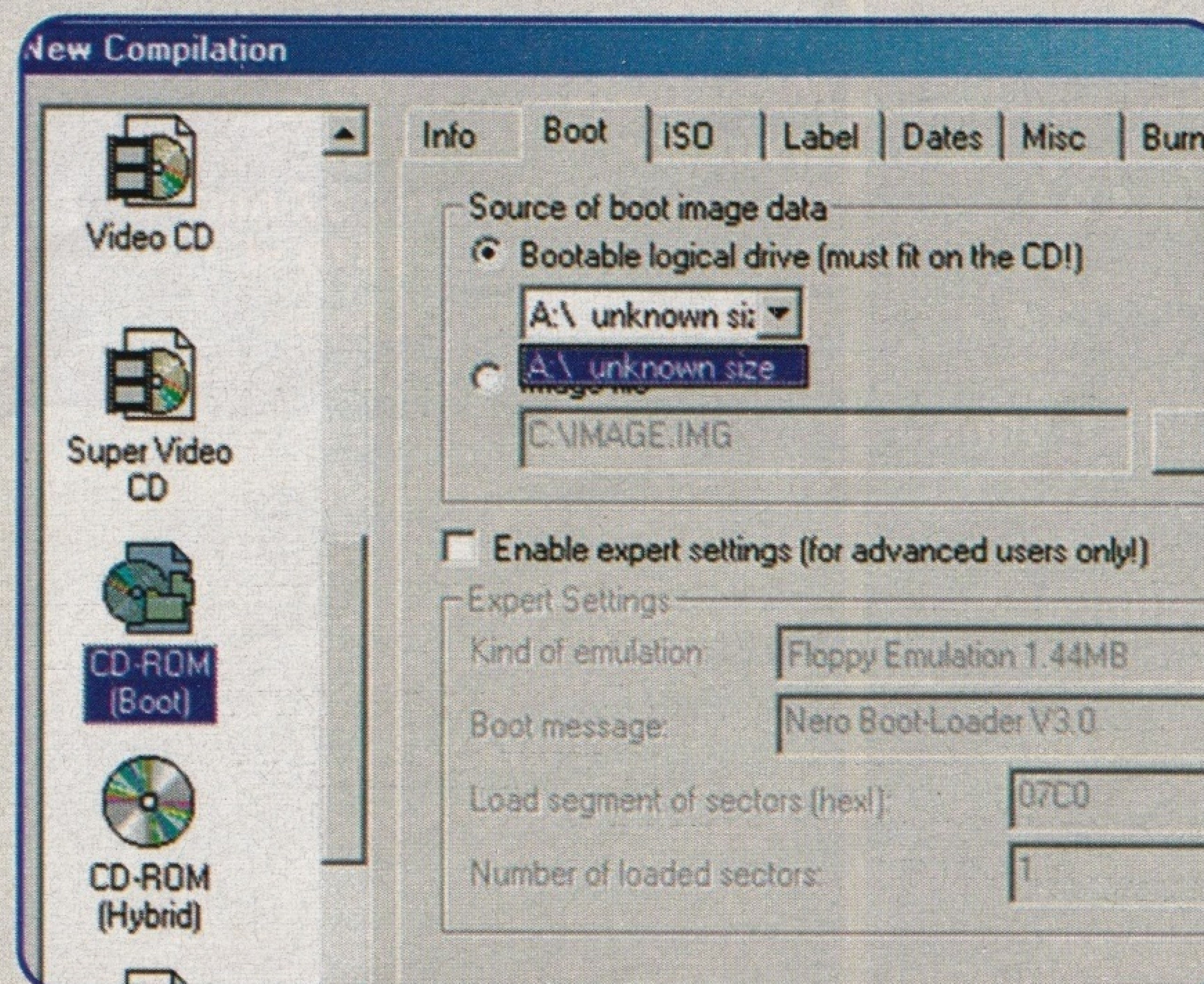
Jeśli płyta ma być wykorzystywana tylko i wyłącznie w komputerze, problem ścieżki z danymi przestaje mieć jakiekolwiek znaczenie. Kiedy planujesz zatem dodać do płyty z kolekcją zdjęć z wakacji podkład muzyczny, lepszym wyborem będzie właśnie tryb Mixed Mode. Jeśli natomiast wypalana przez ciebie płyta ma być wykorzystywana przede wszystkim w stacjonarnym odtwarzaczu, lepiej zastosować tryb **CD EXTRA**. Na takiej płycie dane znajdują się na końcu, po ścieżkach audio, i są całkowicie ignorowane przez zwyczajny odtwarzacz. Po włożeniu płyty do czytnika CD-ROM krążek będzie zachowywał się dokładnie tak samo jak płyta z danymi. Aby posłuchać muzyki, konieczne będzie więc użycie odpowiedniego programu np. standardowego Media Playera dostępnego w Windows.

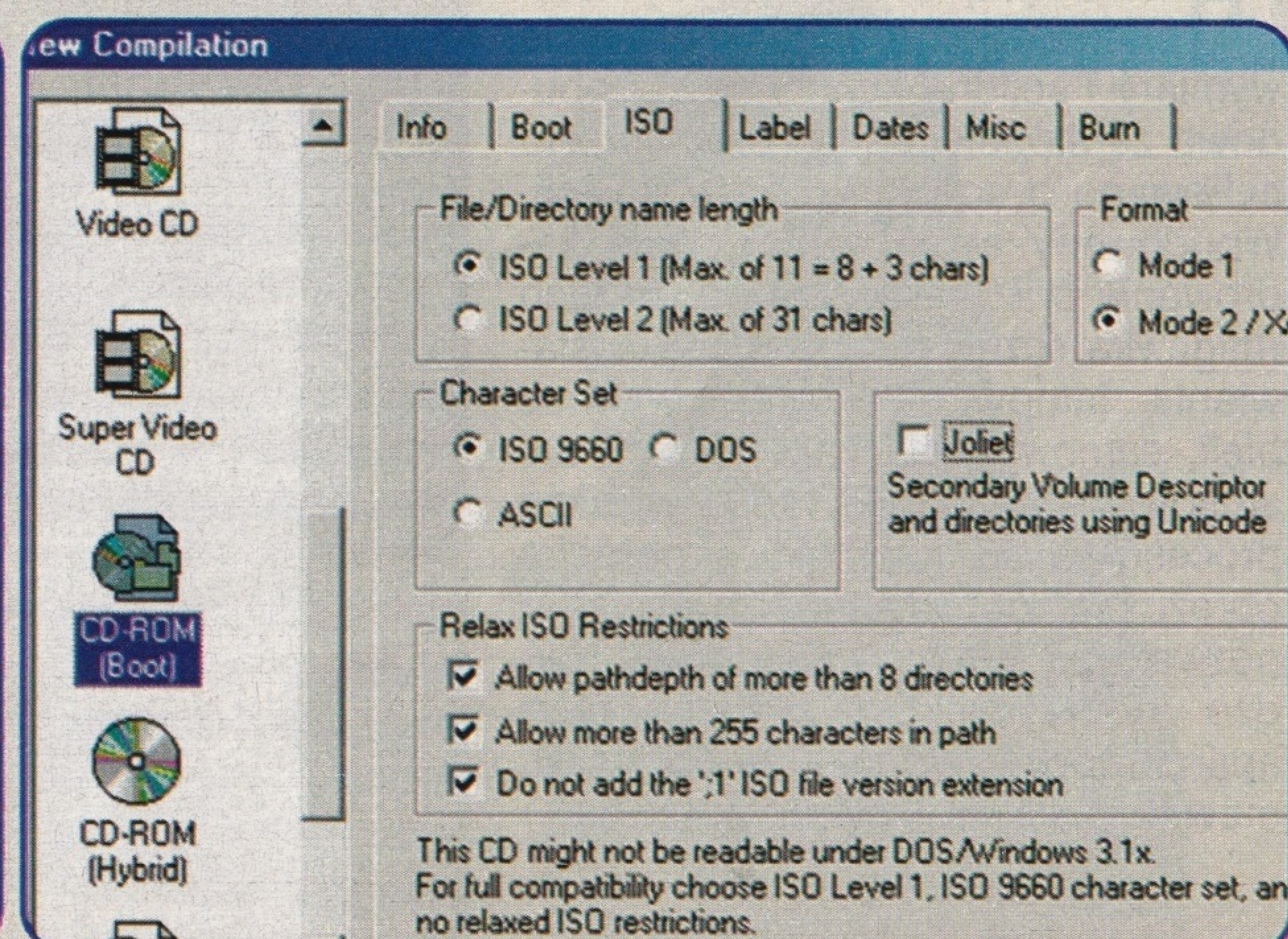


Po uruchomieniu nowego projektu w Nero, zarówno dla Mixed Mode, jak CD EXTRA otrzymasz okienko podzielone na dwie części. W dolnej możesz umieścić pliki muzyczne, w górnej pliki zawierające dane. Poza tym wypalanie łączonej płyty nie różni się w żaden sposób od tworzenia płyt zawierających tylko muzykę czy dane.

Płyta startowa

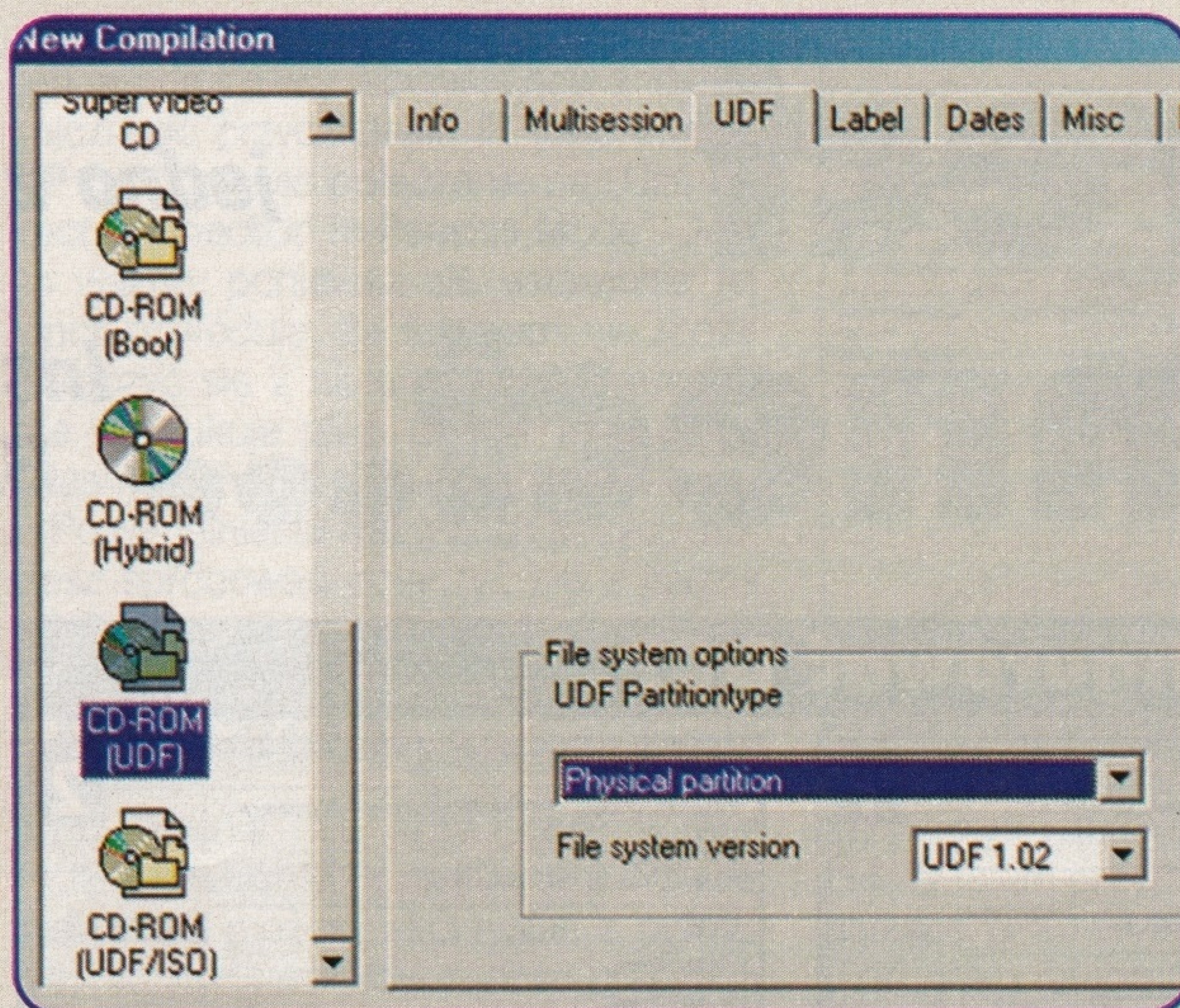
Kolejnym ciekawym standardem zapisu CD jest tzw. **Płyta Startowa** (bootowalna). Jest to specjalnie przygotowany krążek zawierający część systemu operacyjnego, umożliwiającą uruchomienie komputera – w podobny sposób jak z dyskietki systemowej. Taki charakter mają zazwyczaj płyty instalacyjne z Windows czy innymi systemami. Można przy ich pomocy uruchomić nowy komputer i zainstalować system, bez potrzeby wcześniejszego formatowania dysku. Do czego może przydać ci się płyta tego typu? Warto wypalić sobie tzw. płytę bezpieczeństwa. Zawierającą dyskietkę systemową, system operacyjny, sterowniki i najbardziej potrzebne programy narzędziowe, np. do partycjonowania dysków. Po wybraniu płyty startowej program poprosi o podanie napędu, z którego ma „zgrać" pliki

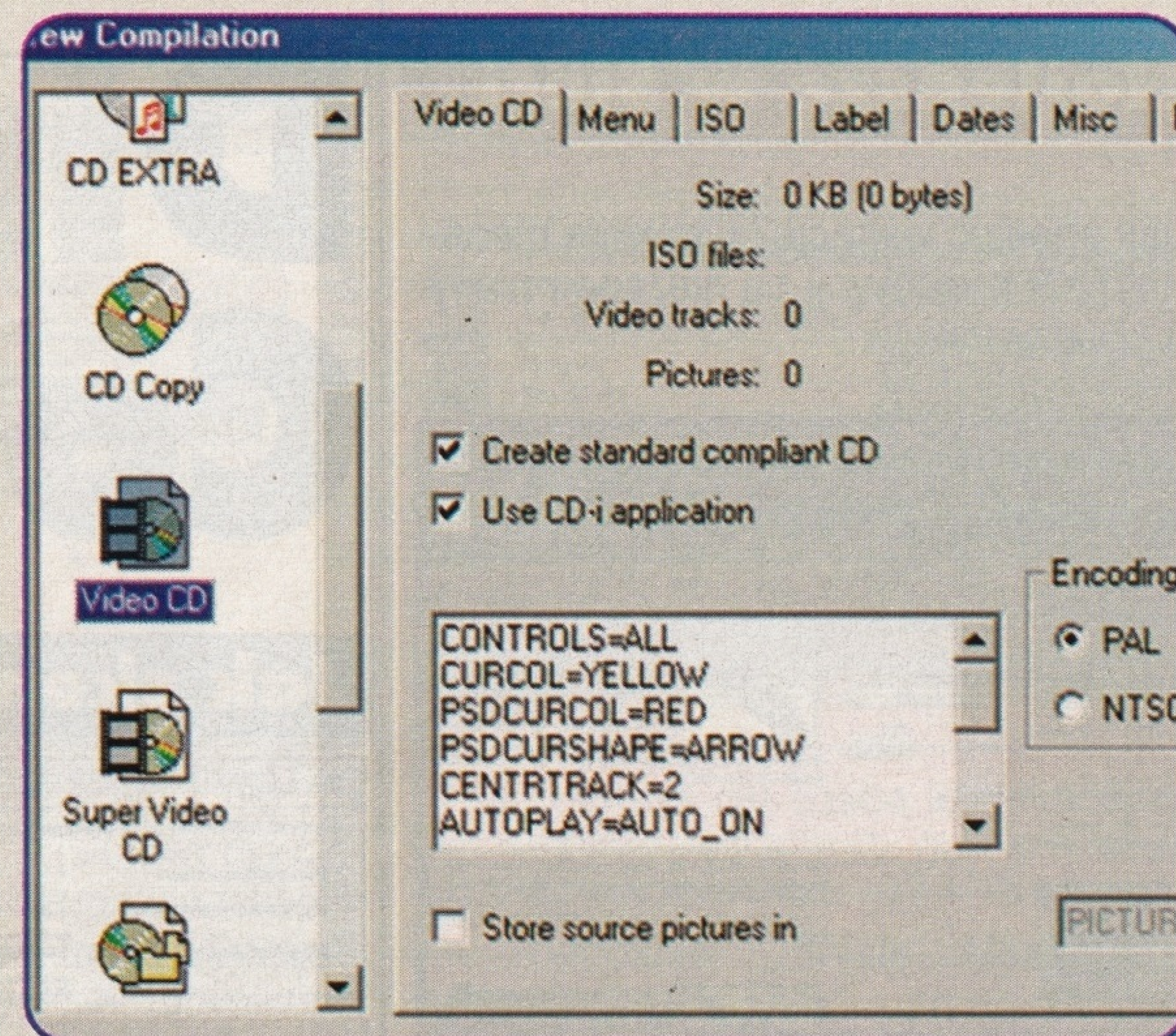




systemowe. Jego wielkość musi być mniejsza od przygotowywanej płyty, zazwyczaj więc jako źródło plików stosuje się właśnie dyskietkę systemową.

Następnie Nero oferuje dodatkowe opcje – emulację stacji dysków (przydaje się w przypadku, gdy system uparcie chce czytać sterowniki właśnie z dyskietki) oraz firmowy Boot Loader. Po ustaleniu źródła systemu można przystąpić do przygotowywania płytki. Ponieważ po uruchomieniu komputera będziesz musiał pracować w DOS'ie, lepiej jest darować sobie tryb Joliet i pozostać przy ISO. Odpowiednie opcje znajdziesz w zakładce ISO. Dalsza procedura (poza wymogiem umieszczenia dyskietki w stacji) nie różni się praktycznie niczym od wypalania zwyczajnej płyty z danymi. Pamiętaj jednak, że samo umieszczenie płyty startowej w napędzie nie spowoduje uruchomienia komputera przy jej pomocy. Konieczne jest jeszcze odpowiednie ustawienie w BIOS'ie, tak aby CD-ROM był pierwszym źródłem systemu.

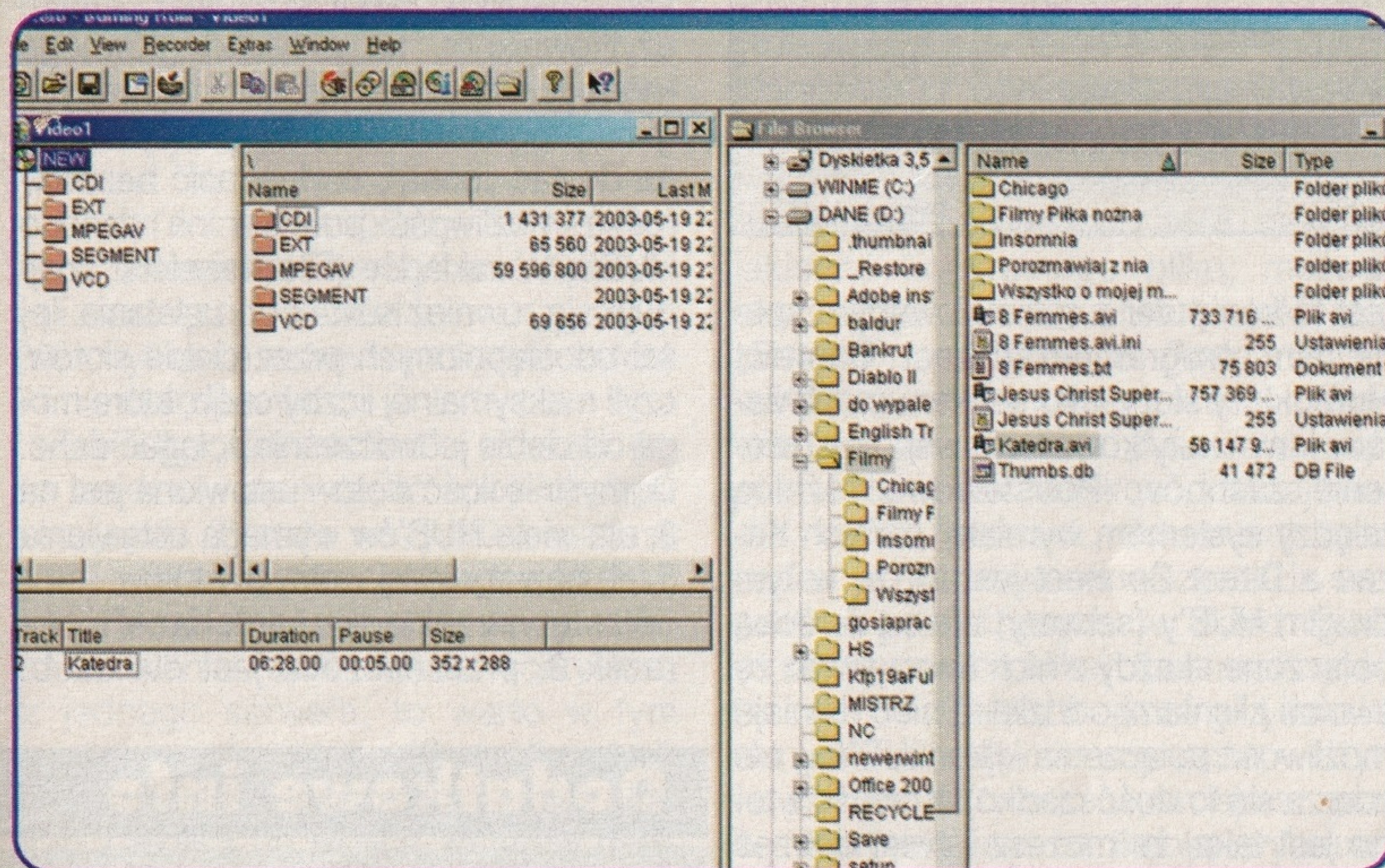


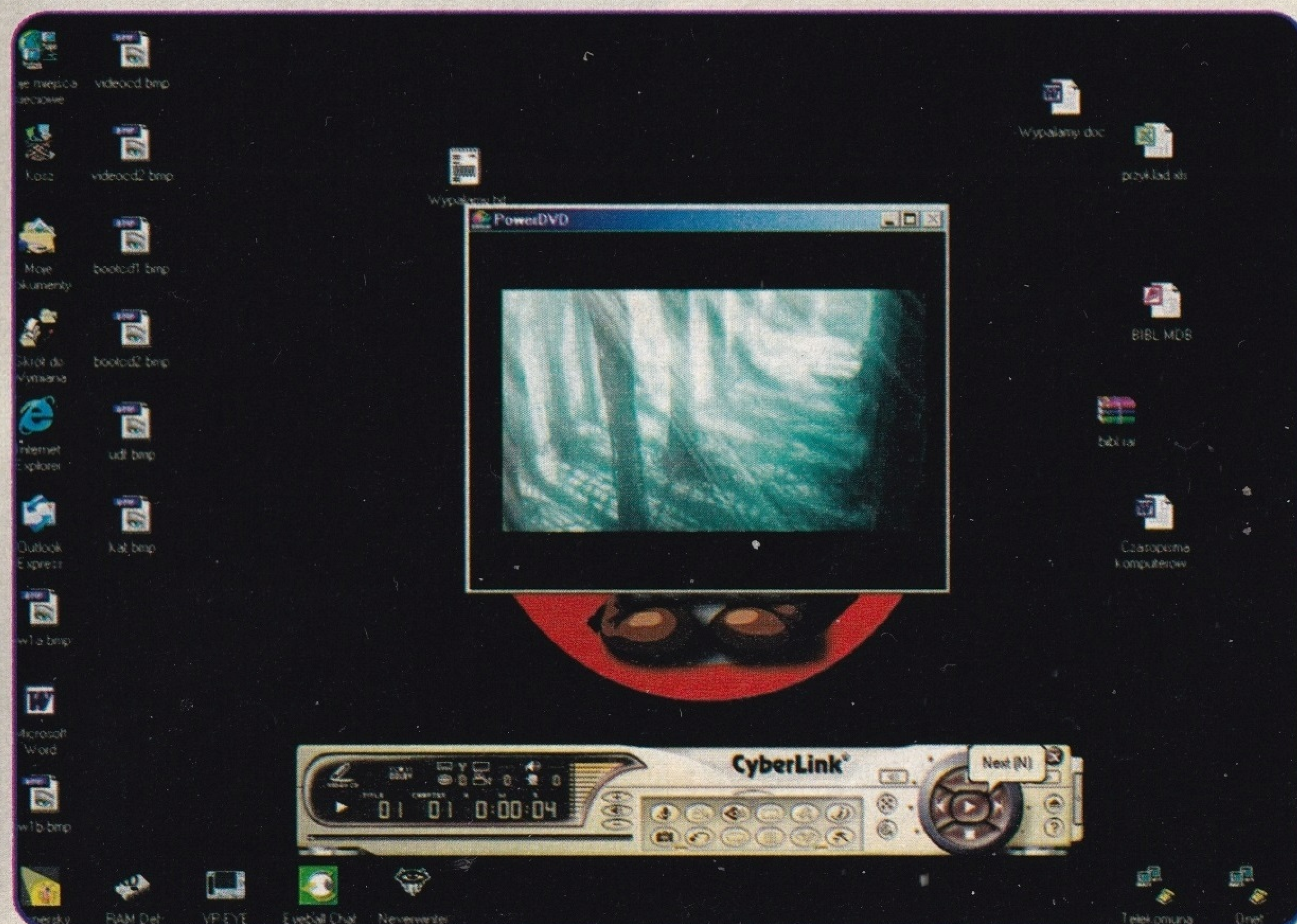


Video CD

Filmy nagrywane przy pomocy kamery internetowej czy ściągane z Internetu możesz zapisać na płycie w postaci zwyczajnego pliku. Rozwiązanie takie ma podstawową wadę – aby obejrzeć takie nagranie, trzeba skorzystać z komputera. Aby zobaczyć własny film na ekranie telewizora, winieneś wybrać standard **Video CD**. Z tak spreparowaną płytą powinny poradzić sobie praktycznie wszystkie stacjonarne czytniki DVD. Niestety, filmy przygotowane w tym standardzie mają stosunkowo słabą jakość, za to na jednej płycie można zmieścić około 70 minut nagrania. O wiele lepszą jakość filmu oferuje nowszy standard **Super Video CD**. Tym razem jednak znacznie zwiększa się rozmiar pliku i na pojedynczej płycie można zmieścić zaledwie 35 minut filmu. Sporym problemem może być także zgodność – wiele dostępnych na rynku odtwarzaczy DVD nie obsługuje standardu Super Video CD.

Wypalanie płyty Video CD również przebiega według standardowych procedur. W okienku projektu wybierz Video CD, kliknij „Nowy" i przeciągnij plik z filmem. Tutaj niestety w większości wypadków wyniknie problem pojemności płyty – konieczne będzie podzielenie filmu na kilka części przy pomocy innego programu (np. VirtualDub). Teraz wystarczy, że wciśniesz przycisk **„Wypal"** i uzbroisz się w cierpliwość. Program musi przekodować film do odpowiedniego standardu – a to trwa dosyć długo, zależnie od konkretnego filmu i mocy twojego komputera. Efekt pracy można sprawdzić w dowolnym programie do odtwarzania DVD (np. Free DVD) i oczywiście w odtwarzaczu stacjonarnym.





Zapis Pakietowy: UDF

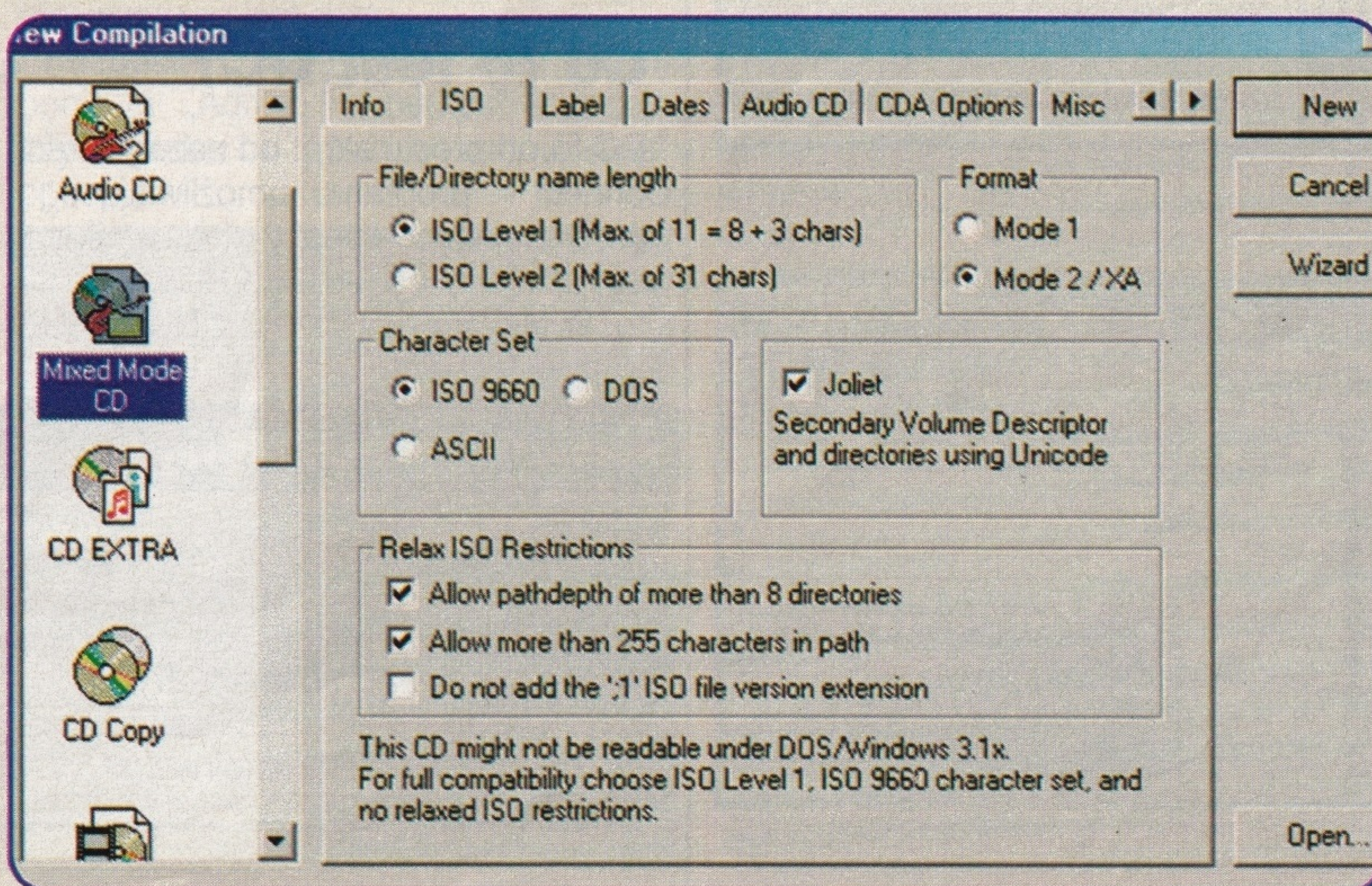
Ciekawą alternatywą dla normalnego zapisywania płyt jest tzw. **Zapis Pakietowy**. Polega on na tym, że dane na płycie nagrywane są w małych porcjach (pakietach), o wiele mniejszych niż w przypadku trybu TAO. Na wcześniej przygotowanej (sformatowanej) płycie CD-R czy CD-RW dane można zapisywać w sposób niemal identyczny jak na zwyczajnej dyskietce. Nie jest konieczne rozpoczynanie ani kończenie sesji za każdym razem, gdy będziesz chciał dograć jakiś kolejny plik. Wadą Zapisu Pakietowego jest konieczność wcześniejszego przygotowania płyty i niepełna zgodność. Na rynku istnieje kilka programów do Zapisu Pakietowego (InCD, DirectCD), które nie zawsze są ze sobą zgodne. Uruchomienie tak przygotowanej płyty na komputerze bez nagrywarki może więc wymagać instalacji dodatkowego oprogramowania obsługującego ten standard. Płyta w Zapisie Pakietowym ma także mniejszą pojemność niż jej odpowiedniczka nagrywana w normalnym trybie. Jak można się domyślić, powoduje to, że format UDF nie zdobył na razie popularności.

▪▪▪ Krzysztof Adamczyk

Tryb Zapisu

▪▪ **Disc At Once (DAO)** – tryb zapisu, w którym TOC, czyli spis treści płyty, nagrywany jest na samym początku procedury zapisu, co wymusza jej zamknięcie. Trybu DAO najczęściej używa się przy kopiowaniu lub wypalaniu całych płyt.

▪▪ **Track At Once (TAO)** – tryb zapisu ścieżka po ścieżce. W przypadku płyty z danymi umożliwia nagranie krążka w kilku sesjach. W przypadku wypalania płyty z muzyką w trybie TAO pomiędzy poszczególnymi utworami dodawane są dwusekundowe przerwy.



Najlepsze w Sieci

Jak spędzić wakacje? Oto kilka niebanalnych propozycji na niezapomniany wypoczynek...

http://www.easy-windsurfing.pl

http://www.paralotnie.atomnet.pl

http://www.bikeboard.wp.pl

http://www.deskorolka.com

http://www.extremesport.pl

Direct Connect...

Wymiana plików to jedno z najpopularniejszych zajęć użytkowników Internetu. W zasobach Sieci jest wszystko...

Jak skonfigurować DC?

1

2

3

4

Niektórzy z sędziwych internautów pamiętają jeszcze złote czasy Napstera, kiedy to muzyka w nowopowstałym formacie mp3 królowała w całej infostradzie. Po zamknięciu Napstera i przeprowadzeniu przez wytwórnie fonograficzne szeroko zakrojonej akcji przeciwko nielegalnemu, ich zdaniem, przesyłaniu plików między użytkownikami Sieci, zdawało się, że dni programów typu P2P (peer to peer) są już policzone. Na szczęście dzięki projektom takim jak Kazaa czy przede wszystkim Direct Connect wymiana plików nadal kwitnie w całym Internecie.

Co to jest DC?

DC to po prostu skrót od nazwy Direct Connect – programu umożliwiającego wymianę danych między użytkownikami przyłączonymi do jednego HUB'a. To jasne. W takim razie: co to jest HUB? HUB jest to komputer z zainstalowanym specjalnym programem (Direct Connect Hub), który służy jako serwer umożliwiający innym użytkownikom wspólne dzielenie zasobów. Podstawową różnicą między systemem wymiany danych Kazaa a Direct Connect jest to, że w tym drugim HUB'y (serwery) nie są ze sobą połączone i każdy z nich tworzy wraz ze swoimi klientami oddzielną sieć (istnieje możliwość połączenia kilku HUB'ów, ale zdarza się to dość rzadko). Korzyść z tego jest taka, że możesz łatwiej dotrzeć do interesujących cię zasobów. Jeśli na przykład interesujesz się czeskim hip-hopem, to zamiast szukać po próżnicy plików za pośrednictwem Kazaa, możesz znaleźć IP jakiegoś czeskiego hip-hopowego HUB'a i czerpać z jego zasobów. (Jak szukać odpowiednich HUB'ów piszę nieco dalej.)

Kolejną zaletą Direct Connect jest to, że bardzo łatwo możesz sam uruchomić HUB'a w sieci lokalnej. Dzięki temu będziesz miał razem z kolegami bardzo szybkie narzędzie do wymiany plików.

Jak zacząć?

Jeśli chcesz rozpocząć zabawę w Direct Connect, musisz przede wszystkim ściągnąć sobie z http://www.neo-modus.com najnowszą wersję programu. Instalacja aplikacji nie powinna nastręczyć żadnych trudności nawet początkującym internautom. Program po kolei przeprowadzi cię przez wszystkie etapy instalacji. Po załadowaniu DC należy przejść do jego konfiguracji. Warto poświęcić tej czynności trochę czasu i dokładnie wynotować wszystkie niezbędne dane.

Pierwsza zakładka wchodząca w skład menu konfiguracyjnego (**„Settings"**) to twoje osobiste informacje (**„Personal Information"**) – patrz obrazek 1. Wpisujesz tutaj swój „Nickname", czyli pseudonim, pod którym będziesz widoczny dla innych użytkowników. Jeśli chcesz, możesz wpisać również swój e-mail. W dobrym tonie jest podać również krótki opis udostępnianych przez ciebie plików. Na koniec musisz wybrać odpowiednią dla siebie prędkość połączenia.

Kolejna zakładka (**„File Transfers"**) – obrazek 2 – służy do wskazania udostępnianych przez ciebie folderów i katalogu, w którym będą składowane ściągane przez ciebie dane. Przy wybieraniu katalogów należy pamiętać, aby nie udostępniać danych nieprzydatnych innym użytkownikom, na przykład głównego katalogu Windows, lub zainstalowanych gier i programów. Za takie praktyki można dostać „bana", czyli stracić bezpowrotnie możliwość powrotu na danego HUB'a. W zakładce „File Transfers" znajduje się również suwak do ustalania ilości udostępnionych przez ciebie slotów, czyli maksymalnej liczby osób, które mogą od ciebie jednocześnie ściągać dane. Domyślnie ilość slotów ustawiona jest na 3, ale wiele HUB'ów wymaga ustawienia 5 lub nawet więcej wolnych slotów.

Następna zakładka (**„Interface"**), obrazek 3, przeznaczona jest dla osób,

Zajrzyj tutaj...

- http://www.neo-modus.com
- http://gempond.com/odc
- http://www.pfdz.prv.pl/
- http://www.hub.miniportal.pl/
- http://sybaris.fm.interia.pl/
- http://www.searchengines.pl/directconnect.php3

Dodatkowe info

■■ Peer to peer (P2P) – jest to określenie używane w przypadku sieci komputerowych, w których każdy komputer może pełnić rolę zarówno serwera, jak i klienta. W systemach P2P wszystkie komputery dzielą się swoimi zasobami na takich samych zasadach.

■■ Program Direct Connect nie jest jedynym programem, jaki możesz wykorzystać do łączenia się z HUB'ami. Inną bardzo popularną aplikacją jest oDC (inaczej Opera's DC++), która jest klonem tradycyjnego DC. Różnica między tymi programami polega na tym, że oDC ma więcej dostępnych opcji. Obsługa oDC jest nieco trudniejsza, dlatego polecam go osobom, które już zapoznały się ze zwykłym DC i chciałyby poznać nowy, bardziej zaawansowany program. oDC można ściągnąć ze strony http://gempond.com/odc.

Co wolno, czego nie

■■ Każdy HUB ma swojego administratora. Zarządzający serwerami tworzą twarde reguły, których należy przestrzegać, aby nie zostać odłączonym (dostać „bana"). Główną zasadą jest odpowiednia objętość udostępnianych danych oraz ilość slotów.
■■ Większość serwerów wymaga około 5 GB danych. Są również zupełnie „darmowe" HUB'y i takie, które wpuszczają użytkowników dopiero po udostępnieniu 40 GB. Liczba slotów waha się od 3 do 12.
■■ Kolejna zasada to udostępnianie tylko wartościowych danych. Pisałem, że nie można udostępniać zainstalowanych programów i innych śmieci. Nie wypada również udostępniać niedokończonych plików i prywatnych dokumentów.
■■ Większość HUB'ów nie toleruje również pornografii i wulgaryzmów na ogólnym chacie. Wielkim nietaktem jest odłączanie użytkowników, którzy ściągają od ciebie pliki. Takie zachowanie niechybnie grozi „banem".
■■ Nad porządkiem, oprócz żywych administratorów, czuwają również specjalne programy, które raz na jakiś czas sprawdzają stan twoich zasobów. W razie jakichkolwiek odstępstw od ustalonych zasad zostaniesz odłączony od Sieci.

które lubią dbać o estetyczny i ergonomiczny wygląd swoich programów. Możesz tu ustawić różne skórki, czcionki i inne drobiazgi. W każdym razie ustawienia interfejsu nie wpływają znacząco na działanie programu. No chyba, że ustawisz czarne czcionki na czarnym tle...

Zakładka **„Connection"** – obrazek 4 – to bardzo ważna część opcji konfiguracyjnych. Przede wszystkim możesz tutaj ustawić domyślnego HUB'a, z którym program połączy się zaraz po załadowaniu. Jeśli często korzystasz z jednego serwera, to warto w tym miejscu wpisać jego IP. Jeśli jednak jesteś sieciową pszczółką i lubisz skakać z HUB'a na HUB'a, to lepiej miejsce to zostawić puste.

Bardzo ważną rzeczą jest odpowiednie ustawienie zaawansowanych opcji sieciowych (**„Advanced Networking Options"**). Każda osoba, która NIE posiada własnego stałego numeru IP (np. użytkownicy większości sieci kablowych lub modemowcy korzystający z dynamicznego przydzielania IP, jakie oferuje TP SA), ustawia połączenie na **„Use Direct Connection In Passive Mode"**. Jest to ważne, ponieważ złe ustawienie tej opcji powoduje, że program nie może połączyć się z niektórymi HUB'ami lub źle wyszukuje pliki. Osoby, które mają własny numer IP, wybierają **„Active"**.

Po wypełnieniu wszystkich pozycji możesz spróbować połączyć się z jakimś HUB'em.

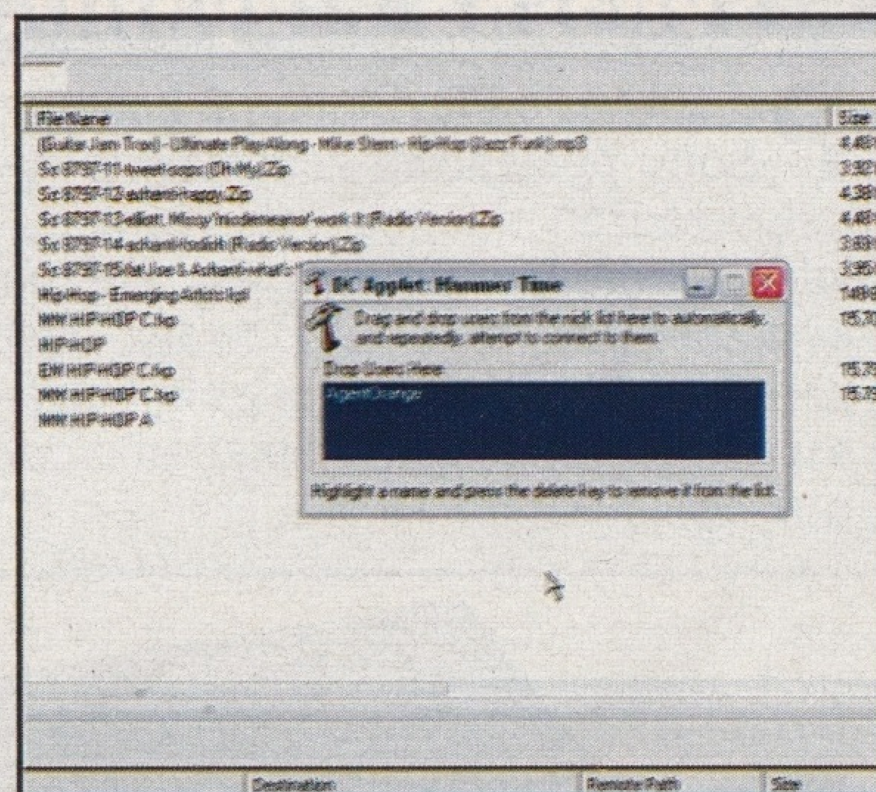
Do dzieła!

No właśnie, ale skąd wziąć adresy HUB'ów? Jest kilka możliwości. Przede wszystkim możesz skorzystać z pokaźnej liczby serwerów udostępnianych przez autorów programu. W tym celu kliknij na ikonkę **„Connect"** i wybierz opcję **„Public"** (obrazek 5). Po chwili twoim oczom powinny ukazać się adresy setek serwerów wraz z opisami zawartości i liczbą aktualnie połączonych użytkowników.

Kolejne źródło adresów HUB'ów to oczywiście Internet. Jeśli szukasz polskich sieci, to koniecznie przejrzyj strony, których adresy umieściłem w ramce, lub po prostu skorzystaj z wyszukiwarki (polecamy http://www.google.com).

Zanim przyłączysz się do któregoś HUB'a, zapoznaj się z panującymi w nim zasadami. Większość HUB'ów po zalogowaniu wysyła do użytkowników komunikat o panujących na danym HUB'ie regułach, czyli o ilości danych, które musisz udostępnić, ilości slotów i inne informacje porządkowe.

Po zalogowaniu możesz przystąpić do ściągania danych. Jeśli szukasz jakiegoś konkretnego pliku, możesz skorzystać z wyszukiwarki (okienko **„Search"**) – obrazek 6. Podobnie jak w Kazaa, tu też możesz określić odpowiednie właściwości poszukiwanych plików, takie jak: wielkość, rodzaj (audio, wideo, obrazek, dokument) oraz zadać przeszukiwanie wszystkich serwerów wchodzących w skład Sieci (o ile ma ona ich kilka). Inna możliwość to samodzielne przeglądanie danych udostępnianych przez użytkowników. W tym celu naciskasz prawym przyciskiem na ikonkę wybranej osoby i wybierasz opcję **„Browse User's Files"**. Gdy znajdziesz już interesujący cię plik, po prostu wciskasz **„Download"** i czekasz, aż plik zostanie ściągnięty na twój dysk. Niestety, nie zawsze jest tak słodko. Dość nieprzyjemny jest komunikat „No Free Slots",



który oznacza, że użytkownik nie ma już wolnych uploadów (slotów) dla ciebie. W takim przypadku można taki plik ustawić w kolejce (zakładka **„Queue"**) i program automatycznie zacznie go ściągać po zwolnieniu się slotu.

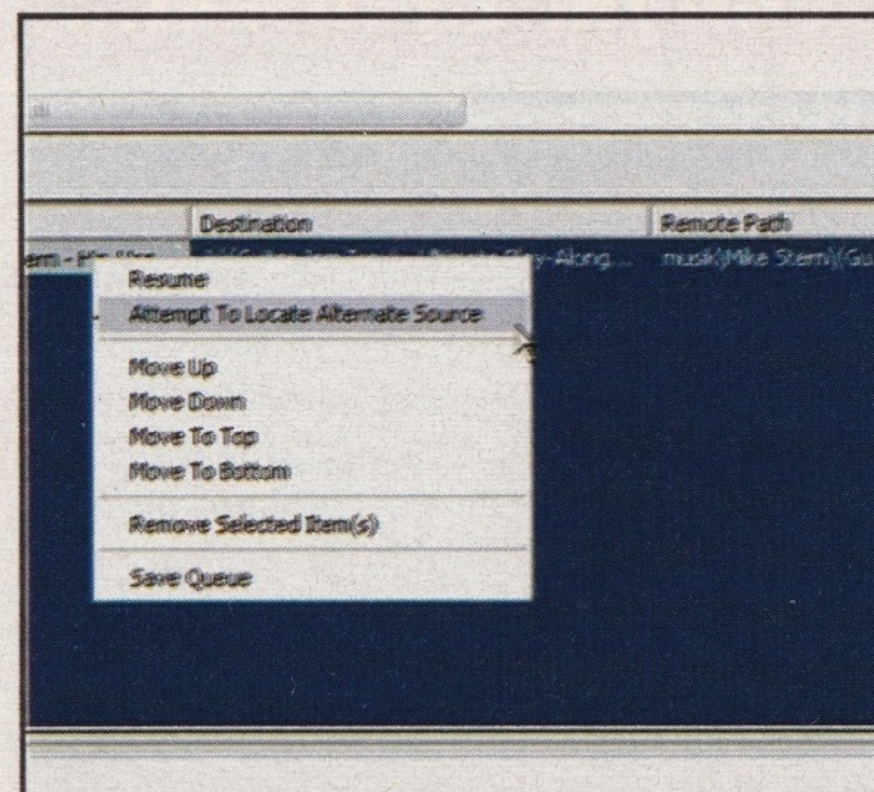
To były podstawy. Teraz kilka dodatkowych, bardzo przydatnych opcji.

Co my tu mamy...

Na uwagę zasługuje możliwość szukania alternatywnych źródeł pliku (**„Attempt to Locate Alternate Source"**). Inaczej mówiąc, jeśli kilku użytkowników posiada ten sam plik, to po wybraniu tej opcji może on być ściągnięty szybciej. Z opcji tej można skorzystać również w czasie ściągania pliku. W tym celu naciśnij na nim prawym przyciskiem i wybierz odpowiednią nazwę z menu. Oprócz wspomnianej przed chwilą opcji znajdziesz tam również kilka innych. **„Resume"** wznawia przerwane wcześniej ściąganie. **„Move / Up / Down / To Top / To Bottom"** służy do zarządzania kolejką ściąganych plików (przesuwanie zadania w dół lub w górę). **„Remove Selected Item(s)"** usuwa wybrane pozycje z kolejki. **„Save Queue"** zapamiętuje kolejkę.

Sporo ciekawych opcji masz do dyspozycji po kliknięciu prawym przyciskiem na ikonce użytkownika. Na kilka słów komentarza zasługuje zwłaszcza **„Private Message"**. Jak łatwo się domyślić, służy ona do wysyłania wiadomości bezpośrednio do użytkownika. Jednak mocno się zastanów, zanim zaczniesz rozsyłać na prawo i lewo wiadomości do nieznajomych. Użytkownicy DC cenią sobie swoją prywatność i jeśli kogoś nie znasz, to po prostu lepiej nie rozpoczynaj rozmowy. Do pogaduszek służy główne okienko HUB'a, na którym umieszczony jest chat.

Pozostałe dostępne w tym menu opcje to: **„Add to Favourites"** – dodaje użytkownika do „Ulubionych", **„E-mail"**

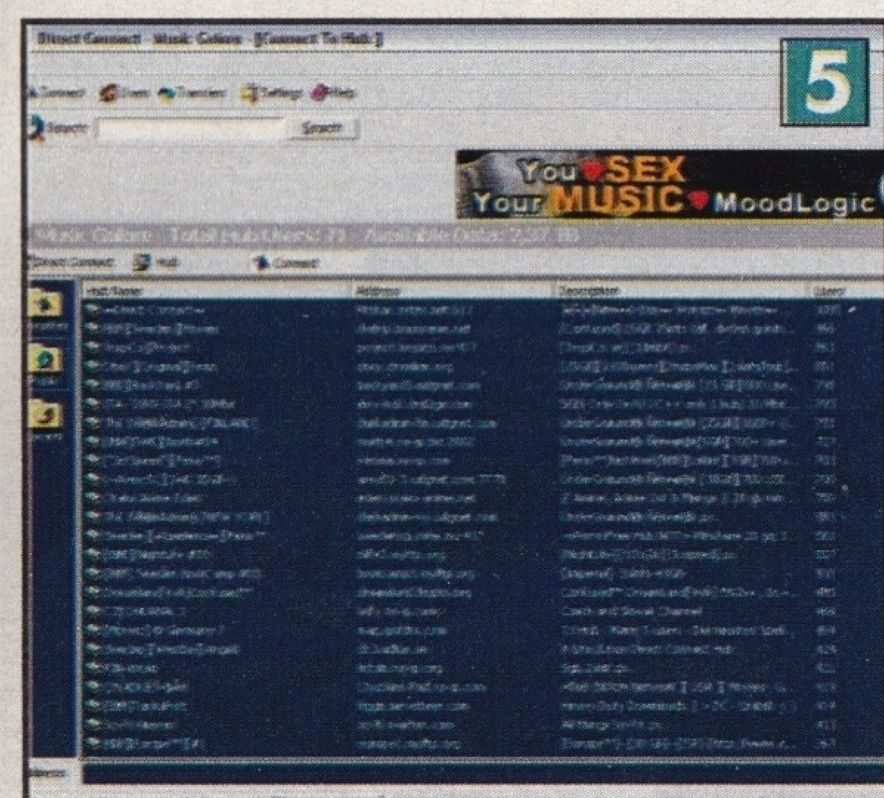


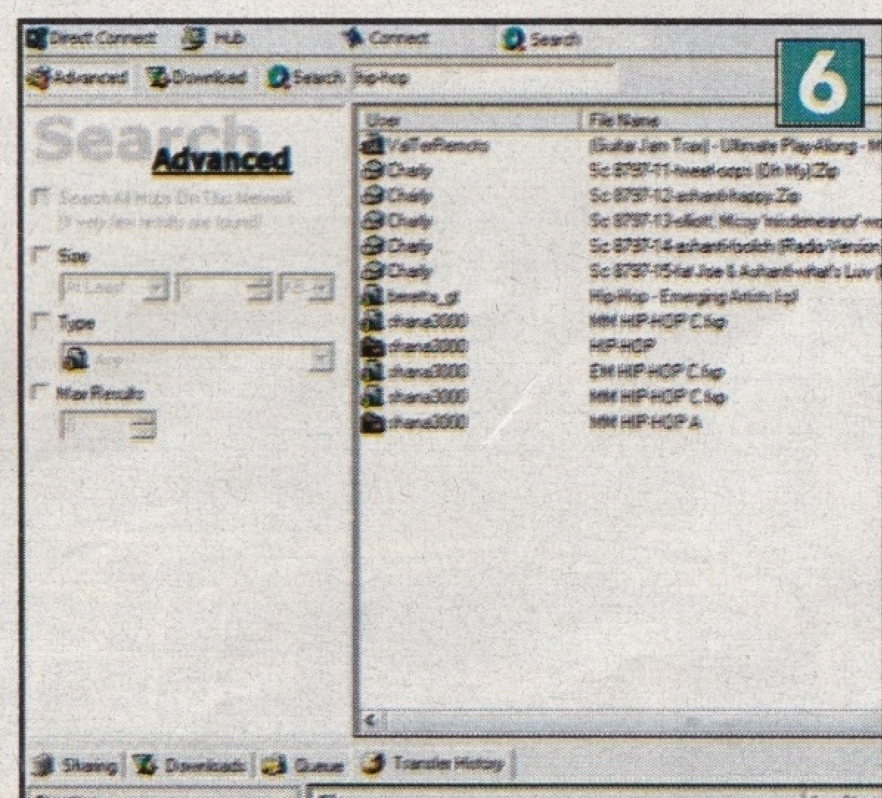
– tego chyba nie trzeba komentować, po prostu wysyła e-maila (tej opcji tyczą się również wszystkie uwagi przytoczone odnośnie „Private Message"), **„Browse User's Files"** – przegląda pliki danego użytkownika. Uwaga! Jeżeli ktoś jest **„Passive"**, to mogą być z tym kłopoty. **„Refresh"** – odświeża listę plików.

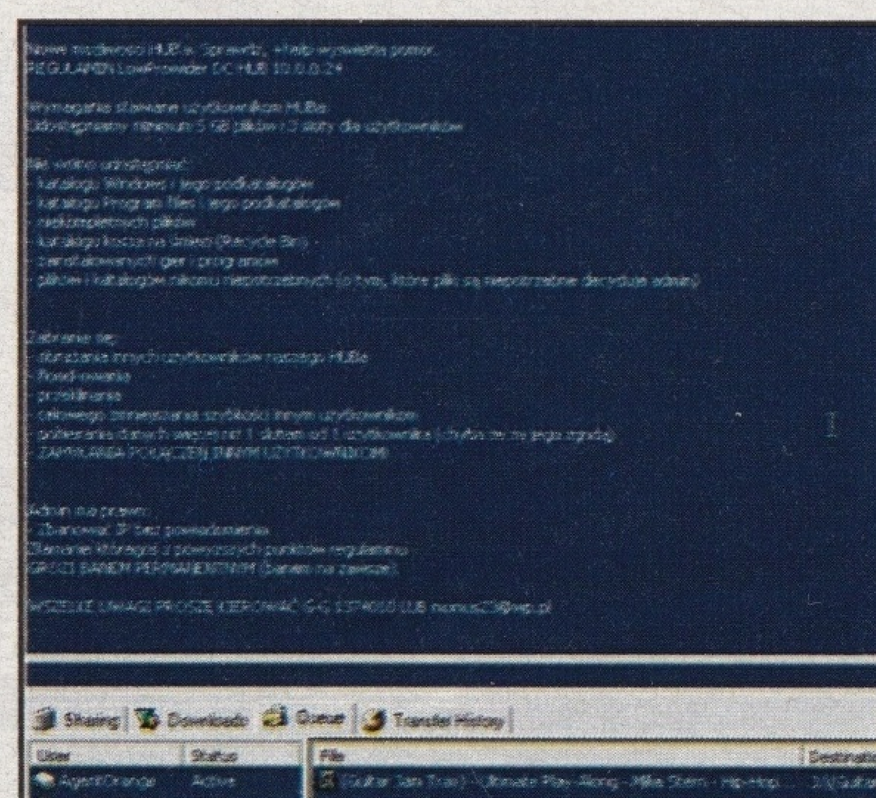
Na koniec kilka słów o młoteczku (opcja „Hammer" dostępna w głównym okienku HUB'a). **„Hammer"** jest przydatnym narzędziem, jeśli któryś z użytkowników ma często zapchane wszystkie sloty. Wybierz takiego delikwenta z listy i przeciągnij do specjalnego okienka (usuwasz klawiszem „Del"). Teraz masz większą szansę dostać się do jego zasobów.

Piractwo: tak i nie

■■ Zgodnie z obowiązującymi przepisami jakiekolwiek kopiowanie oraz rozpowszechnianie utworów audio oraz wideo (poza wykonywaniem kopii na własny użytek) jest niezgodne z prawem. Ściganiu podlega tym bardziej rozpowszechnianie utworów muzycznych oraz filmów z zamiarem uzyskania korzyści majątkowych z ich sprzedaży lub wymiany.
■■ Specjaliści z branży medialnej oceniają, że **ponad połowa sprzedawanych w Polsce płyt CD to kopie pirackie**. Gorsza sytuacja panuje tylko na rynku oprogramowania.
■■ Ceny nagranych płyt CD audio wynoszą w Polsce średnio od 35 do 65 zł. Koszt czystej płyty CDR nie przekracza 1 zł. Opłaty za stały dostęp do Sieci zaczynają się od 100 zł/miesięcznie. Tym samym **za równowartość dwóch lepszych płyt ze sklepu można samemu... nagrać kilkanaście cedeków z wybranymi utworami.**
■■ Album „American Life" Madonny kosztuje w Polsce około 60 zł. W sklepach w USA można go kupić za mniej niż 40 zł. Edycja specjalna tej płyty kosztuje odpowiednio 104 zł (Polska) i około 80 zł (zachodnie sklepy). Jeszcze większe różnice cenowe występują w przypadku płyt DVD, które opłaca się kupować np. w sklepach wysyłkowych w... Australii.
■■ Najczęstszym argumentem wysuwanym przez użytkowników nielegalnych kopii są zbyt wysokie ceny oryginałów w porównaniu do możliwości finansowych kupujących, a zwłaszcza **wygórowane marże pobierane przez sprzedawców i pośredników (ok. 40% ceny końcowej)**.







■■ Alexander Winciorek

Jednym zdaniem...

Wakacje z Sieci

Mimo że dostęp do Internetu w Polsce ciągle nie jest powszechny, coraz większym zainteresowaniem cieszą się portale poświęcone turystyce i podróżom. Wśród niekwestionowanych liderów znajduje się serwis www.wakacje.pl, jeden z najstarszych serwisów turystycznych. Internauci mogą za jego pośrednictwem zapoznać się z propozycjami ponad 90 biur podróży oraz oczywiście dokonać zakupu wybranej oferty. A to wszystko bez konieczności wychodzenia z domu i biegania po mieście...

Wygraj albo giń?

Microsoft panicznie boi się konkurencji... Linuxa i podobnych systemów. Strach korporacji Billa Gatesa jest tak wielki, że firma zdecydowała się wydać nawet tajne zarządzenie, określające zasady postępowania w sytuacjach, gdy „poważny i znaczący" klient (np. instytucje rządowe) waha się pomiędzy kupnem Okienek, a systemu konkurencji. Sprzedawcy oprogramowania w takim wypadku mają prawo stosowania „nadzwyczajnych obniżek cen"...

Sukces Apple'a

Niecałe trzy tygodnie po otwarciu internetowy sklep muzyczny Tunes, prowadzony przez koncern Apple, może poszczycić się sprzedażą ponad 2 mln utworów muzycznych.

Płać komórką...

Nokia i MasterCard rozpoczęły testy nowej technologii, która ma umożliwić posiadaczom komórek dokonywanie płatności za pomocą swoich telefonów. Aby zapłacić za towar czy usługę, trzeba będzie zbliżyć komórkę do specjalnego czytnika w sklepie.

Idea-lna nauka

Sieć telefonii komórkowej Idea uruchomiła przenośne Laboratorium POP Komunikacji. W jego skład wchodzi potężny TIR wypchany aż po dach komputerami z ekranami dotykowymi oraz nowoczesnymi telefonami komórkowymi Nokia 3650, a także zespół przeszkolonych pracowników firmy. Na specjalnie zaaranżowanych lekcjach młodzież ze szkół, do których dotrze laboratorium, poznaje zagadnienia dotyczące nowoczesnych metod komunikowania się. Uczestnicy szkolenia uczą się wysyłać wiadomości MMS, obsługiwać system wyszukiwania lokalizacji LBS, a także wykorzystywać dostępne oprogramowanie JAVA.

Przenośna PlayStation za rok?

Po sukcesie PlayStation 2 koncern Sony postanowił zaatakować rynek urządzeń przenośnych. Firma poinformowała na targach E3, że na koniec 2004 roku planowana jest premiera PlayStation Portable – kieszonkowej konsoli parametrami odpowiadającej PS2.



Urządzenie ma posiadać kolorowy ekran 4.5 cala, który będzie w stanie wyświetlać trójwymiarowe obrazy. Jako nośnik danych zostaną użyte dyski optyczne UMD o pojemności 1.8 GB. Konsola będzie wyposażona w złącze USB 2.0 i układ dźwiękowy stereo. Zdaniem specjalistów od rynku przenośnych urządzeń do gier, PlayStation nie będzie konkurencją dla GameBoy Advance, a raczej dla Nokii N-Gage. Również przedstawiciele Nintendo nie wyglądali na przestraszonych pomysłem Sony. Według nich cena urządzenia na pewno odstraszy większość klientów i choćby z tego powodu nie zagrozi GBA...

Rajdowy Saitek



Saitek sponsorem drużyny rajdowej... Polski oddział firmy Saitek – producenta i dystrybutora akcesoriów do komputerów, konsol i PDA – jest oficjalnym sponsorem załogi rajdowej, biorącej udział w Mistrzostwach Polski, Klasa N2. Za kierownicą zasiądzie Piotr Wypych, pilotować będzie Majka Szpotańska. Wszystkich zainteresowanych przebiegiem wyścigu zapraszamy na strony www.saitek.pl i www.rajdelmot.pl.

Wybieramy Windows i Internet Explorera

Z badań przeprowadzonych ostatnio wśród internautów wynika, że najpopularniejszym systemem operacyjnym na ich komputerach pozostaje Windows 98. Poza granicami naszego państwa króluje Win XP, natomiast Linux i MacOS nie zdobyły szerokiej rzeszy klientów. Podobnie sprawa wygląda z przeglądarkami. Użytkownicy



najczęściej pozostają przy oprogramowaniu standardowo dołączanym do systemów. Ponieważ Widows opanował rynek, tym samym IE4 i IE5 wydają się być niezastąpione... Firma Global eMarketing zbadała również, jakie rodzielczości ustawiane są najczęściej na pecetach ankietowanych. Okazało się, że 800 x 600 jest coraz mniej popularna, natomiast już połowa ludzi korzystających z zasobów globalnej Sieci wybiera 1024 x 768 pikseli. Obecnie większość stron tworzona jest pod wyższe rozdzielczości, choć 1280 x 1024 nadal zarezerwowana jest dla monitorów 19-calowych. Statystyki pokazały też, że XP ciągle grzeszy sporą ilością błędów, co odbija się na jego stabilności.

Szpiedzy w portfelu?

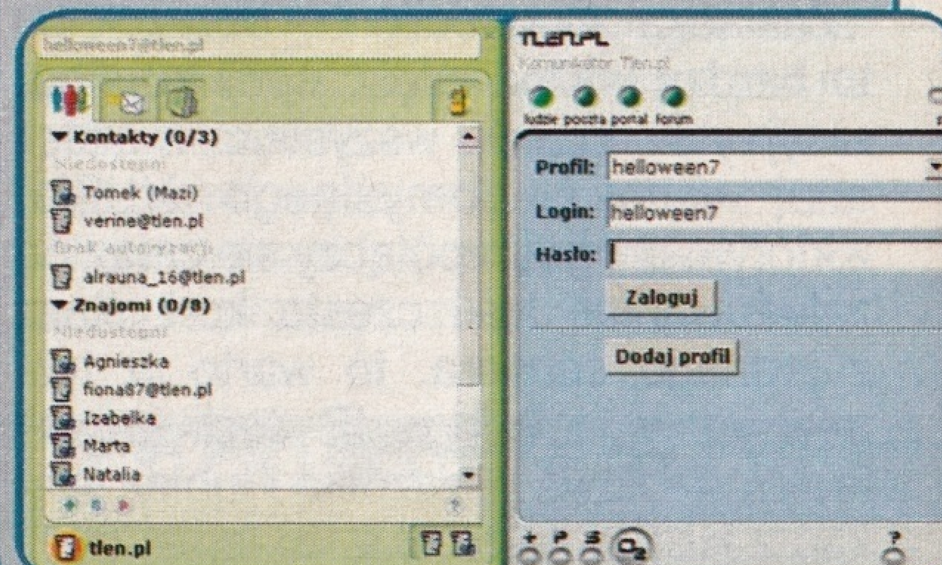
Przedstawiciele Europejskiego Banku Centralnego oświadczyli, że wobec rosnącej liczby fałszerstw EBC jest zmuszony podjąć kolejne kroki w celu zabezpieczenia rynku przed przestępstwami. Jeżeli dojdzie do podpisania umowy między bankiem a japońską firmą Hitachi, już niedługo w pieniądze euro zostaną wbudowane chipy o wielkości ziarna piasku.



Więcej tlenu

Jednym z najpopularniejszych komunikatorów internetowych jest obecnie Tlen. Zyskał on tysiące zwolenników ze względu na ładny interfejs, a zarazem prostą obsługę. Liczba dostępnych funkcji powoduje, że obok GG i IRC'a należy do najchętniej wykorzystywanych aplikacji służących do prowadzenia wirtualnych pogaduszek.

Sztab ludzi odpowiedzialnych za rozwój Tlenu poinformował niedawno, że na rynku ukazała się najnowsza wersja komunikatora. Stworzona została z myślą o osobach korzystających z telefonów komórkowych. Użytkowanie TlenMobile jest całkowicie bezpłatne, ale aparat musi spełnić pewne wymogi. Należą do nich: obsługa Javy, co najmniej 30 KB wolnego miejsca oraz aktywna usługa CPRS.



Nokia 6800 – komórka dla pisarzy?

W połowie maja odbyła się premiera nowej komórki firmy Nokia o numerze 6800. Jest to telefon przeznaczony głównie dla osób, które dużo piszą i cenią swój czas.



Tym, co już na pierwszy rzut oka wyróżnia to urządzenie spośród pozostałych modeli Nokii, jest obudowa. Z zewnątrz wygląda dosyć standardowo, ale po rozłożeniu zmienia się w pełni funkcjonalną klawiaturę QWERTY – nie trzeba więc przyzwyczajać się do nowego rozkładu liter. Oczywiście po otworzeniu obudowy obraz na wyświetlaczu automatycznie obraca się o 90 stopni.



Pisanie jest bardzo łatwe i mało czasochłonne – szybko można się przyzwyczaić do obsługi klawiatury. Trzeba jednak przyznać, że napisanie litery „ż" może być trochę trudne dla osób z grubszymi palcami. Blisko 6 MB pamięci pozwala na zapisanie całkiem dużej ilości SMS'ów, MMS'ów, notatek, maili, nowych dzwonków polifonicznych czy aplikacji Java. Telefon posiada wbudowane radio stereofoniczne oraz zestaw głośnomówiący.

6800 jest funkcjonalny i wysokiej klasy. Naprawdę ułatwia życie.

Dane techniczne

System: GSM 900/1800
Wymiary: 119 x 55 x 23 mm
Waga: 122 g
Wyświetlacz: 4096 kol., 128x128 pikseli
Wiadomości: SMS, MMS, e-mail
Transmisja danych: GPRS, HSCSD
Złącza: IrDA
Dodatkowo: 2 gry, polifoniczne dzwonki, wbudowany zestaw głośnomówiący, wygaszacz ekranu, budzik, zgodność z JAVA, przeglądarka WAP, wbudowanie radio

Xbox ponownie obniża ceny

Nieustannie trwa walka pomiędzy dwiema konsolami najlepiej sprzedającymi się na rynku światowym. Firma Microsoft (która stworzyła konsolę Xbox) postanowiła wykorzystać chwilowe kłopoty Sony i obniżyła ceny prawie o 10 procent. Oczywiście cena PlayStation 2 także natychmiast uległa zmianie, ale nadal pozostała wyższa.

Liczba sprzedanych egzemplarzy Xbox sięgnęła już 9 milionów. W najbliższym czasie nie ma jednak co liczyć na kolejne drastyczne obniżki, ponieważ każda z firm musi osiągnąć określony zysk. „Naszym obowiązkiem wobec klientów jest dostarczenie najlepszego systemu o najatrakcyjniejszej cenie z jak najlepszym oprogramowaniem" – takie słowa przekazał opinii publicznej jeden z szefów Microsoftu. Wiadomo, że Sony pracuje nad PS3, ale pracownicy koncernu niechętnie dzielą się jakimikolwiek informacjami na temat nowej konsoli. Trochę na uboczu walki o klientów nadal pozostaje Nintendo (z konsolą GameCube), które jednak również planuje dalszy rozwój. Na szczęście na konfliktach pomiędzy gigantami najczęściej zyskują klienci, którzy czekają z niecierpliwością na kolejne przeceny.



Mapy dla niewidomych

Nauka idzie naprzód, ale nadal wielu niewidomych ma problem z różnymi codziennymi czynnościami, np. przemieszczaniem się z jednego miejsca w drugie bądź zaparzeniem herbaty. W Owińskach koło Poznania wynaleziono sposób, który pomoże ślepym w odczytaniu informacji zawartych na mapkach. Mapki tworzone za pomocą nowej technologii zawierają uwypuklenia, które oznaczają odpowiednio góry, rzeki, jeziora i trasy. Powstały już pierwsze plany komunikacyjne Poznania, które są wydawane wszystkim osobom niewidomym, jakie zgłoszą się do Polskiego Związku Niewidomych.



Dotychczas wyprodukowanie jednego egzemplarza takiego specjalnego planu kosztowało mnóstwo czasu (oraz pieniędzy). Obecnie czas ten został diametralnie skrócony. Proces przygotowywania mapki jest następujący: wpierw wszystkie napisy nanoszone są za pomocą alfabetu Braille'a, a następnie tak przygotowane plany drukowane są na specjalnie przygotowanym papierze. Na tym etapie powstaje rysunek płaski czyli ciągle nieczytelny dla niewidomego człowieka. Następnie mapa naświetlana jest za pomocą lampy, która tworzy wszelkie wypukłości. Wytworzenie jednej mapy zajmuje około 5 minut.

Elegancka i droga wytrzymałość

Firma Zibi wprowadza na polski rynek nową linię zegarków CASIO G-Shock Multi-Face. Produkty z tej serii posiadają zarówno analogowe wskazówki, jak i wyświetlacz LCD oraz charakteryzują się zwiększoną odpornością na wstrząsy.



Również wygląd nowych G-Shocków zaintryguje wielu użytkowników – zegarki prezentują się niezwykle modnie i elegancko (ich koperty oraz bransolety wykonano ze stali szlachetnej). CASIO Multi-Face mogą wyświetlać czas w formacie 12- lub 24-godzinnym, mają automatyczny kalendarz, timer, 5 alarmów oraz podświetlenie całej tarczy.

Osoby prowadzące aktywny tryb życia będą zadowolone z wbudowanego stopera 1/100 sekundy oraz specjalnej konstrukcji zapięcia bransolety, uniemożliwiającej przypadkowe zsunięcie się zegarka. CASIO G-Shock jest też wodoszczelny i wytrzymuje zanurzenie na głębokość do 200 m.

Niestety, to cacko posiada też dosyć istotną wadę. Jest nią niewątpliwie odstraszająca cena, która wynosi około 600 złotych brutto.

Zegarek jest do nabycia w sieci Salonów Firmowych Zibi.

Matrix – Haktrix?

Filmy, w których aktorzy wcielają się w role hakerów, cieszą się dużym uznaniem szczególnie wśród młodzieży. Natomiast informatyk rzuci okiem przez chwilę na rozgrywającą się akcję i powie: bujda! Czemu? Bo w owych filmach wszystko robione jest pod publikę. Nie ma tam zazwyczaj miejsca na realizm, ponieważ widza o wiele bardziej zachwycają trójwymiarowe labirynty i tunele niż ponure aplikacje Okienek (ewentualnie czarne tło Biosa :-)). Jednak w „Matrix: Reaktywacja" jedna ze scen z udziałem Trinity, włamującej się do systemu operacyjnego, nie jest oszustwem! Wykorzystano tam bowiem prawdziwy program o nazwie nmap, którego używają hakerzy, pokazana została również jedna z luk systemowych (spokojnie... zonk już dawno poprawiono). Prawdziwy poradnik dla początkujących włamywaczy :-). Jeśli chcesz to sprawdzić, zachęcam do obejrzenia filmu.



Dowody... do wody

Microsoft zbierał od połowy lat 90. dowody przeciwko firmie Caldera produkującej oprogramowanie. Koncern stworzony przez Billa Gatesa wysunął oskarżenie o stosowanie nieuczciwych praktyk monopolistycznych przez Caldera. Toczący się w styczniu 2000 roku proces zakończył się ugodą, a 937 pudeł z papierzyskami (sterty makulatury składały się z trzech milionów dokumentów!) miało pójść do niszczarek. Sędzia Dee Benson w ubiegłym roku pozwolił na zniszczenie wszystkich papierów i gdyby nie ingerencja koncernu Sun Microsystems, proces destrukcji już dawno zostałby zakończony. Firma uznała, że jeszcze nie zostało wypowiedziane ostatnie słowo i przy współpracy z Microsoftem wypożyczyła około 40 pak wypełnionych po brzegi zapiskami. Do tej pory jednak nikt nikomu niczego nie udowodnił i niszczenie dokumentów zostało wznowione. Gigant (a raczej dwaj giganci, bo Sun to też potężna firma) nie przekonał sądu do swoich racji, a zarząd Caldera po kilku latach nareszcie może spać spokojnie :)



Jednym zdaniem...

Pozbyć się wroga

■■ Microsoft podjął kroki zmierzające do radykalnego rozprawienia się z darmowymi systemami operacyjnymi. Korporacja chce kupić prawa do unix'owych technologii firmy SCO, która niedawno oznajmiła, że... Linux jest nieautoryzowaną pochodną Unix'a, a jego użytkownicy powinni liczyć się z... konsekwencjami korzystania z nielegalnych programów. Jasne jest, że będąc właścicielem rozwiązań stosowanych w darmowych systemach korporacji Billa Gatesa będzie dużo łatwiej niszczyć zwolenników darmowego oprogramowania.

Pozbyć się Okien

■■ Tymczasem lokalne władze w Monachium zdecydowały się pozbyć Windowsów z ponad 14 tys. komputerów biurowych. Okienka zostaną zastąpione systemem Linux, a podobny los spotka również pozostałe aplikacje Microsoftu. Przedstawicielowi Microsoftu nie udało się skusić Bawarczyków nawet propozycją 90 procentowej zniżki na swoje produkty. Na szczęście Bill G. może liczyć na polskie urzędy, np. ZUS, które kochają Windows (i DOS'a), a użytkowników innych systemów mają gdzieś...

PS2 serwer?

■■ Zespół profesjonalistów połączył 65 konsol PlayStation 2, tworząc z nich potężny serwer. National Center for Super Computing Applications postara się sprawdzić, do jakich celów ów serwer mógłby zostać później wykorzystany. Sprzęt jest testowany głównie z myślą o przetwarzaniu grafiki oraz o generowaniu skomplikowanych efektów wizualnych.

Tajne / poufne

■■ HP stworzył płyty główne, których wielką zaletą jest możliwość szyfrowania danych oraz zarządzania prawami dostępu użytkowników. Do deszyfracji niezbędny jest komputer zgodny z danym systemem zabezpieczeń oraz z wymaganym stopniem uprawnień. Twórcy liczą, że układ może zdobyć sporą popularność wśród prężnie działających firm, którym zależy na wysokiej klasy ochronie danych.

PS2 serwer?

■■ Prezes Motoroli odwiedził ostatnio Chiny. Firma ma zamiar zainwestować tam spore pieniądze i otworzyć nowe centrum badawcze. Miłym gestem ze strony koncernu było przekazanie sporej sumy pieniędzy, którą przeznaczono na pomoc w walce z wirusem SARS.

■■■ Grzegorz „Murmur" Młodawski, „DżejDżi", Izabela „Izabelka" Stokłosa; Zdjęcia: Saitek, Sony, Nokia, Microsoft, Warner Bros, Casio

Jednym zdaniem...

Italiano attenzione

Włoska policja skarbowa namierzyła i zaczęła ścigać ponad 3 tys. użytkowników Internetu korzystających z sieci P2P (peer to peer). Miłośnicy darmowych MP3, filmików oraz gier zostali prześwietleni na wylot – odpowiednie służby posunęły się nawet do... przechwytywania i czytania wiadomości wymienianych poprzez systemy Instant Messaging. Tak radykalne kroki umożliwiły przepisy, które znacznie uprościły procedury prawne wymagane do podjęcia działań antypirackich.

Notebooki z MSI

Firma MSI, znana do tej pory z produkcji części do PC takich jak karty graficzne, płyty główne czy napędy CD-RW, zamierza rozpocząć produkcję notebooków. Przenośne komputerki będą wytwarzane przy współpracy z LG Electronics, ale sprzedawane pod marką MSI.

Był i zniknął...

Firma So-Net, należąca do Sony, zamierza rozpowszechniać w Sieci pliki z filmami, które po obejrzeniu... ulegną samozniszczeniu. Do odtworzenia filmu niezbędna będzie specjalna aplikacja, zaś same dane będą zapisywane w częściach w różnych miejscach na dysku. Każdy fragment będzie zawierał specjalny programik, uruchamiający jego kasowanie...

Kradnij, ile chcesz

Jeden z malezyjskich ministrów publicznie wezwał swoich rodaków do... korzystania z nielegalnych nagrań wideo oraz audio. Przedstawiciel rządu uznał, iż producenci zawyżają ceny i nie reagują na prośby dotyczące ich obniżenia. W takiej sytuacji nie pozostaje nic innego, jak... ukaranie ich poprzez zakupy pirackich wersji.

Zabraknie IP?

W krajach azjatyckich niedługo może zabraknąć... wolnych adresów IP. Około 80% dostępnych adresów sieciowych zagarnęły Stany Zjednoczone, reszta przypadła Azji.

Spam z USA

Około 90% spamu pojawiającego się w Sieci w Europie pochodzi z USA. W przeciwieństwie do Stanów Zjednoczonych, na Starym Kontynencie nie istnieją spójne przepisy, które chroniły by odbiorców przed śmieciem z Internetu. Tymczasem w USA za wysyłanie niechcianych ofert można nawet trafić do więzienia!

Czego Jaś nie oszczędzi, Janowi zabraknie

Do niedawna posiadanie własnego konta w banku było zarezerwowane dla osób pełnoletnich. Ostatnio jednak coraz więcej banków dochodzi do wniosku, że dobrymi klientami mogą być również młodzież oraz dzieci!



Wbrew pozorom, posiadanie konta (i karty bankomatowej) nie jest wcale przejawem snobizmu czy przejściową modą. Młodzi ludzie mogą w ten sposób bardzo szybko nauczyć się, jak w praktyce zarządzać swoją gotówką i jak skutecznie oszczędzać.

Specjalne oferty dla młodzieży przygotowały takie banki jak: internetowy mBank (Izzy Konto) i jego młodszy brat MultiBank (MultiKonto Młodzieżowe). Z usług bankowych mogą korzystać tu już 13-latki. Oczywiście osoby niepełnoletnie muszą uzyskać zgodę rodziców na posiadanie własnego rachunku bankowego. Więcej banków oferuje konta dla studentów. Tutaj warunkiem podpisania z bankiem umowy także jest odpowiedni wiek klienta – od 18 do 26 lat – oraz oczywiście posiadanie legitymacji studenckiej.

Metallowo w Sieci

Członkowie zespołu Metallica zasłynęli wśród użytkowników Internetu jako zajadli przeciwnicy wymiany plików MP3. Teraz grupa postanowiła udobruchać miłośników Sieci. Wszyscy, którzy kupią najnowszy album zespołu „St. Anger", zdobędą specjalny kod pozwalający skorzystać z zasobów zgromadzonych na... serwisie Metallicy – www.metallicavault.com. W Sieci dostępne będą między innymi teledyski, zapisy koncertów oraz nowe utwory. Z jednego kodu będzie mogło korzystać wiele osób – hasło zostanie zablokowane dopiero wtedy, gdy będzie używane nagminnie.



Na wakacje: turnieje Magic the Gathering

Nadchodzą wakacje i wreszcie będziesz miał mnóstwo wolnego czasu. Oczywiście możesz przeznaczyć go w całości na randkę z komputerem, ale to raczej nie jest najlepszy ani też najzdrowszy pomysł.

Miłośnikom gier karcianych proponuję zacząć letni wypoczynek od wyjazdu nad morze. W dniach 4-7 lipca w Gdańsku odbędzie się konwent Teleport, na którym zostanie rozegranych kilkanaście turniejów Magic: The Gathering. Jak zwykle na imprezach współorganizowanych przez TeamDQ, tak i tutaj nie zabraknie najbardziej prestiżowych rozgrywek. Tym razem będą to Grand Prix Trial Londyn, Grand Prix Trial Genua oraz Pol Tour Gdańsk (wszystkie w formacie Onslaught Block Constructed), a także Grand Prix Trial Atlanta (format Standard). Co istotne, we wszystkich rozgrywkach można będzie wykorzystać karty z nowego dodatku SCOURGE! Oczywiście oprócz czterech wymienionych, przygotowano także inne duże turnieje odbywające się w formatach Extended oraz Type I. Organizator zapewnia także możliwość wzięcia udziału w turnieju w dowolnym formacie (np. Booster lub Rochester Draft), jeśli zbierze się co najmniej ośmiu chętnych.

Tradycyjnie już na wszystkich turniejach organizowanych przez TeamDQ zwycięzcy otrzymują nagrody pieniężne. Na Teleporcie mogą one łącznie wynieść nawet 5000 zł. Warto więc spróbować swoich sił i wygrać gotówkę na wakacje.

Jeśli te cztery dni ci nie wystarczą lub nie możesz w tym okresie wybrać się do Gdańska, to zarezerwuj sobie czas na konwent Maraton 2003, który odbędzie się w dniach 14-17 sierpnia w Legnicy. Tam również zostanie rozegranych kilkanaście turniejów MTG, w tym Pro Tour Qualifier New Orlean, Pol Tour Legnica oraz kilka Grand Prix Trial.

Szczegółowe informacje na temat obydwu konwentów znajdziesz na stronie TeamDQ: http://teamdq.rudykot.pl

Manta rulez?!

Firma Manta ma kolejną propozycję dla miłośników mocnego uderzenia. Zestaw głośników MM-4500 5.1 Home Theatre System Sound Pro Classic zapewnia potężne, czyste brzmienie dźwięku, które powinno nastroić pozytywnie większość użytkowników.

Urządzenie może jednocześnie współpracować z kartą dźwiękową komputera, odtwarzaczami DVD, konsolami PS, PS2 i Xbox wykorzystującymi złącze 5.1 (6x cinch) oraz z dowolnymi innymi źródłami dźwięku stereo (CD, telewizorem, VCD itp). Zestaw sterowany jest pilotem lub z panelu znajdującego się z przodu subwoofera. Wszystkie głośniki wykonano z jasnego drewna, a ich front pokryty jest czarnym, antystatycznym płótnem. Niestety, zestaw nie posiada wyjścia słuchawkowego i jest to chyba jego jedyna poważna wada.



Canon G5 – aparat dla wymagających

Firma Canon wprowadza do sprzedaży najnowszy model aparatu fotograficznego z serii PowerShot, oznaczony symbolem G5. Cyfrówka posiada wysokiej klasy przetwornik CCD o rozdzielczości aż 5 mln pikseli, co pozwala wykonywać zdjęcia doskonałej jakości i sporej wielkości. Aparat wyposażono w czterokrotny optyczny zoom oraz 12 automatycznych trybów pracy, spotykanych do tej pory tylko w urządzeniach najwyższej klasy.



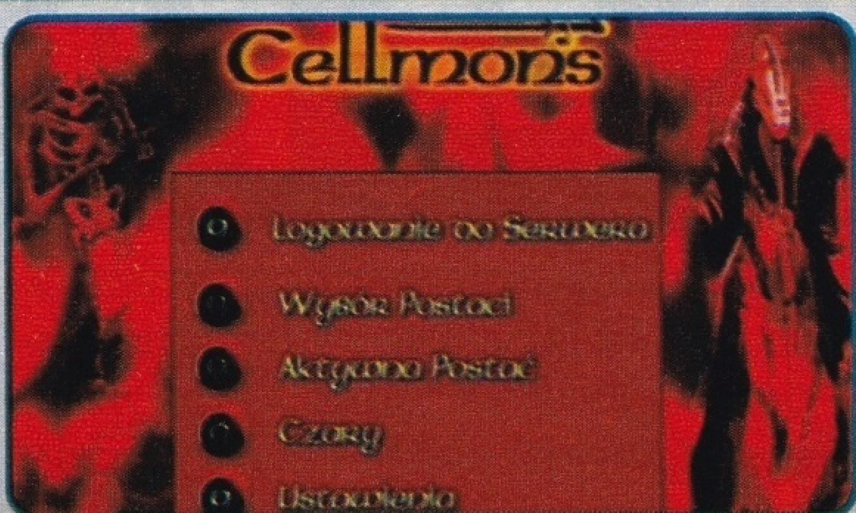
PowerShot G5 korzysta z nowoczesnego mikroprocesora DIGIC (Digital Imaging Core), zajmującego się obróbką danych docierających z układu CCD. Urządzenie jest wyjątkowo energooszczędne – w pełni naładowane akumulatory pozwalają wykonać do 450 zdjęć w pełnej rozdzielczości. Jak zawsze w produktach firmy Canon dużą wagę przywiązano do elementów optycznych, wyposażając urządzenie w szybki, wysokiej klasy obiektyw.

Dane techniczne

Rozdzielczość: 5.3 mpix
Rozmiar zdjęcia: 2592 x 1944 pikseli
Mikroprocesor: DIGIC
Obiektyw: 7.2 – 28.8 mm (odpowiednik 35 – 140 mm dla filmu 35 mm)
Zoom: 4x optyczny, 4.1x cyfrowy, 16x optyczny+cyfrowy
Autofocus, programy automatyczne, wyłączenie automatyki, tryb likwidacji efektu „czerwonych oczu"
Migawka: 15 – 1/2000 sekundy
Czułość „filmu": ISO 50/100/200/400
Planowana cena: 4300 zł

Dawid Muszyński, „DżejDżi", Izabela „Izabelka" Stokłosa, Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina; Zdjęcia: Manta, Canon, Warner Bros.

Granie na ekranie komórki oraz peceta



Już wkrótce posiadacze telefonów komórkowych oraz PC z dostępem do Sieci będą mogli wspólnie zagrać w nową, polską grę.

Firma Program Toolz & Toyzzz opracowała nietypową grę CELLMONS, łączącą w sobie sporo elementów strategii, RPG i karcianki. Rozgrywka toczona będzie z wykorzystaniem specjalnego serwera (jego betatesty już się rozpoczęły!). Do zabawy na PC niezbędne będzie podłączenie do Internetu, zaś użytkownicy komórek będą musieli posiadać aparat obsługujący technologię JAVA. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.cellmons.com.



Załóż se Neostradę

Telekomunikacja Polska S.A. rozpoczęła sprzedaż usługi Neostrada w postaci... zestawu do samodzielnego montażu.

W skład pakietu, kosztującego 199 zł, wchodzi modem ADSL/USB, płyta CD-ROM ze sterownikami, komplet kabli oraz rozdzielacz sygnału i mikrofiltry na linię telefoniczną. Dodatkowo trzeba zapłacić za aktywację usługi – 200 zł. Gdyby użytkownik nie poradził sobie z samodzielną instalacją, może też za 400 zł zamówić montera, który dokona podłączenia. Tym samym, w najgorszym wypadku, koszt instalacji może być wyższy niż standardowo (855 zł)! Abonament miesięczny za stały dostęp wynosi 199 zł.

Jednym zdaniem...

3 edycja WCG

Samsung Electronics Polska już po raz trzeci organizuje polskie eliminacje do e-olimpiady World Cyber Games. Zawodnicy zmierzą się w grach: STARCRAFT, UNREAL TOURNAMENT, COUNTER-STRIKE i WARCRAFT. Ogólnopolskie eliminacje online rozpoczną się pierwszego lipca, zaś pierwszego czerwca ruszyła oficjalna strona www.wcg.pl, na której można zapisać się do konkursu. Najlepsi gracze zostaną zaproszeni do udziału w wielkim finale, który odbędzie się 13 września w Warszawie. Na zwycięzców czekają cenne nagrody, a wśród nich – wyjazd na światowe finały w Korei!

Tanie i legalne!

TopWare Poland rozpoczął sprzedaż oprogramowania drogą elektroniczną na całkiem nowych zasadach – oferowane programy dostępne są w postaci plików, bez pudełka, płyty CD czy papierowej instrukcji. Klient uiszcza opłatę za prawo do korzystania z oprogramowania, po czym może pobrać kupioną aplikację z firmowego serwera TopWare. Ceny tak sprzedawanych gier są niższe średnio o 50% – np. KURKA WODNA, za którą normalnie trzeba zapłacić 19,95 zł, w wersji elektronicznej kosztuje 10 zł. Dokładna lista dostępnych w ten sposób produktów znajduje się na stronach www.topware.pl.

Oczywiście zanim wybierzesz się na zakupy tanich gier, weź pod uwagę fakt, iż do niskiej ceny programu trzeba doliczyć koszty dostępu do Sieci...

Wszędzie M$...

Być może już wkrótce dojdzie do sytuacji, gdy produkty korporacji Microsoft będą atakowały cię dosłownie z każdej strony... Przed kilkoma dniami firma Gatesa uzyskała patent na „połączony w sieć, interaktywny system rozrywkowy Video-On-Demand". Pod tą nazwą kryje się aplikacja pozwalająca na tworzenie list ulubionych programów TV, filmów czy gier. Dzięki temu patentowi może się okazać, że każda sieć telewizji kablowej, oferująca usługi VOD (wideo na życzenie), będzie musiała słono płacić Microsoftowi.

Panienki i FBI

FBI zatrudniło trzy nastolatki, których zadaniem będzie... przeszkolenie pracowników w zakresie typowego zachowania czternastolatek w Sieci. „Nauczycielki" mają za zadanie nauczyć agentów charakterystycznego języka i sposobu porozumiewania się młodych ludzi. Dzięki temu koledzy agenta Mouldera i agentki Scully łatwiej będą kumać, o co biega na czacie, co ma np. ułatwić im walkę z internetowymi zboczeńcami i psycholami...

Nowinki filmowe

Driver na ekran

Paul Anderson, twórca „Resident Evil" i „Mortal Kombat", postanowił przenieść kolejną grę na duży ekran. „Driver" będzie historią Tannera, kierowcy na usługach mafii, który ścigany przez policję, wykonuje niebezpieczne zlecenia. Film trafi na ekrany kin w 2004 roku, a jego premiera zbiegnie się z pojawieniem się w sklepach trzeciej części gry.

Pokemon 5

W głębokim cieniu drugiej części „Matrixa" do amerykańskich kin wkroczyła piąta już adaptacja popularnej wśród dzieci gry konsolowej, opowiadającej o losach Asha i jego żółtego chomika. Film „Pokemon Heroes" przedstawi losy pokemonów Latiasa i Latiosa, które bronią cennego skarbu przez parszywymi złodziejami. Na pomoc rusza im Pikachu.

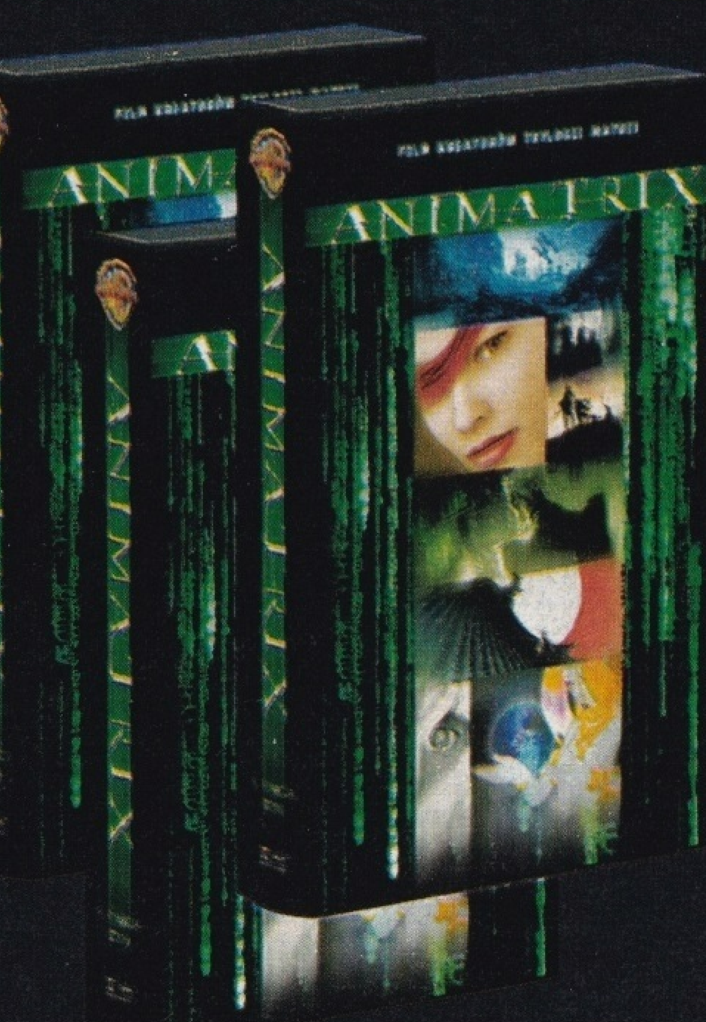
Piraci z Karaibów

XVII wiek, jakieś morze, być może Morze Karaibskie. Grupka młodych rozrabiaków (m.in. Johnny Depp i Orlando Bloom) rusza do walki z bandą groźnych piratów. Morscy bandyci chcą, dzięki starożytnej klątwie, uwolnić złe moce, by jako półżywa armia szkieletów łupić przepływające statki. Na potrzeby promocji filmu autorzy gry SEA DOGS 2 zmienili jej nazwę na PIRATES OF THE CARIBBEAN, jednak nie należy się bać – tylko główny wątek ma w sobie ziarenko fantazji.

Efektowna zagłada

Firma 3DO zatrudniła do pracy nad swą grą komputerową 4 HORSEMEN OF APOCALYPSE słynnego specjalistę od efektów specjalnych, Stana Winstona. Stan Winston z kolei wykupił od firmy 3DO prawa do ekranizacji programu. Głównym bohaterem filmu będzie Abaddon, upadły anioł, który wraz z nastoletnią prostytutką, skorumpowanym sędzią i seryjnym mordercą rusza do walki z czterema Jeźdźcami Apokalipsy (Śmiercią, Wojną, Zarazą i Glodem). Należy się spodziewać, że krwi na ekranie nie zabraknie!

KONKURS ANIMATRIX





Jeśli chcesz wygrać jedną z 3 kaset wideo ANIMATRIX, weź udział w naszym konkursie SMS! Odpowiedz na pytanie:

Jak się nazywa jedna z technik używanych przy tworzeniu efektów specjalnych, umożliwiająca umieszczenie postaci aktora na dowolnym tle?

A] Blue Box
B] Magic Screen
C] R.A.B.
D] Candic Camera

Prawidłową odpowiedź wpisz w treść SMS'a jako CL.AX.# (zamiast # podaj A, B, C lub D) i wyślij pod numer 7164.

Na rozwiązania czekamy do końca czerwca. Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT.

Dane uczestników konkursu zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone bądź przetwarzane w celach marketingowych.

KONKURS HARRY POTTER

Jeśli chcesz wygrać jeden z 5 kubków lub jedną z 5 koszulek Harry Potter, weź udział w naszym konkursie SMS! Odpowiedz na pytanie:

Jak się nazywa postać przedstawiona na zdjęciu obok?

A] Randall
B] Harry
C] Zgredek
D] Frogger

Prawidłową odpowiedź wpisz w treść SMS'a jako CL.HP.# (zamiast # podaj A, B, C lub D) i wyślij pod numer 7164.

Na rozwiązania czekamy do końca czerwca. Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT.



Dane uczestników konkursu zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone bądź przetwarzane w celach marketingowych.

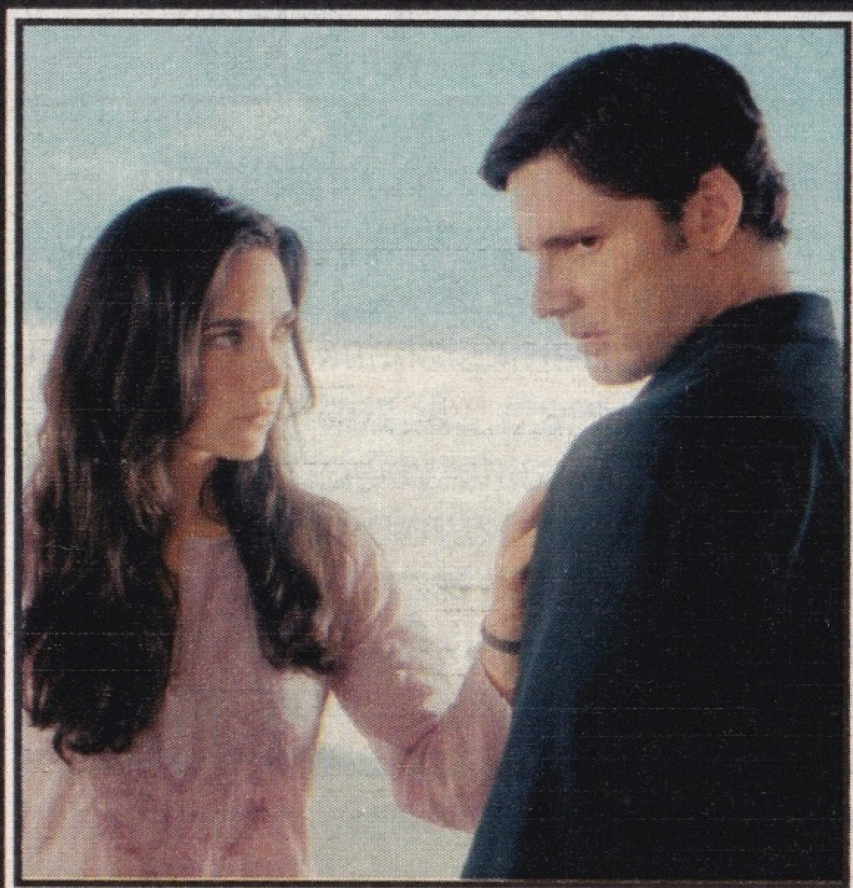
Zielony grubas

Bruce „The Hulk" Banner przeżył wybuch bomby nuklearnej, jednak promieniowanie gamma zmieniło strukturę genetyczną jego ciała. Teraz pod wpływem stresu zamienia się w groźną i niezwykle silną bestię. „Hulk" to również ekranizacja popularnego komiksu, nazywanego przez niektórych „sałatą Marvela" (ze względu na kolor skóry głównego bohatera). Właśnie wchodzi on na ekrany amerykańskich kin. W lipcu dotrze do nas, a wraz z nią gra komputerowa na PC i najpopularniejsze konsole.

Film nie odbiega od standardów wyznaczonych przez najbardziej widowiskowe ekranizacje historyjek obrazkowych. Niemal od pierwszych scen atakuje widza świetnymi efektami specjalnymi, szybko toczącą się akcją oraz spektakularnymi rozwiązaniami fabularnymi. Świetnie gra Eric Bana, niemłody, lecz wciąż przystojny Australijczyk, który robi w ostatnich latach całkiem imponującą karierę. Jego autorski serial – „The Eric Bana Show" – cieszył się w Kangurlandii sporą popularnością i przyniósł mu tytuł telewizyjnej gwiazdy roku. Trzy lata temu aktora zauważył Oliver Stone i powierzył mu rolę Hoota w filmie „Helikopter w ogniu". Zielony „Hulk" to drugi duży projekt Erica, który w chwili obecnej przygotowuje się do realizacji „Troi" Wolfganga Petersena (gdzie wcieli się w rolę Hektora).

Nieco inaczej potoczyły się losy komiksowego Bannera. Po kilku latach uzyskał on kontrolę nad swoim alter ego, lecz później został oddzielony od osobowości zielonego olbrzyma i prowadził normalne życie. Niestety, z bliżej nieznanych przyczyn doszło do ponownego połączenia z „sałatą". Powstał nowy, szary Hulk, posiadający inteligencję zwykłego człowieka. Monstrum przez pewien czas pracowało w jednym z kasyn w Las Vegas. Doktor Banner nie zrezygnował jednak ze swoich eksperymentów, w wyniku którego powstał zielony, inteligentny Hulk. Bruce zniknął na zawsze...

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski, Dawid Muszyński



Zdjęcia: Warner Bros, UIP

Od kołyski aż po grób

Jedno ze starych przysłów góralskich mówi, że gdy na ulicach Chicago spotkasz jakiegoś zalanego w trupa brudasa, będzie to z pewnością Polak. Nasi rodacy rozpierzchli się bowiem po całym świecie i jakoś nie zawsze potrafią godnie reprezentować swój macierzysty kraj. Jednym z wyjątków jest Andrzej Bartkowiak, Łodzianin, który znalazł pracę w samym Hollywood. Jako operator nakręcił m.in. „Czułe Słówka", „Speed", „Upadek" i „Górę Dantego". Współpracował z Keanu Reevesem, Arnoldem Schwarzeneggerem i Jackiem Nicholsonem. Z czasem zainteresował się reżyserią. Niestety, dotychczasowe filmy Bartkowiaka – „Romeo musi umrzeć" oraz „Mroczna dzielnica" – odniosły umiarkowany sukces. Podobny los spotkał „Od kołyski aż po grób".

Pewnemu charyzmatycznemu mistrzowi sztuk walki przyjaciel (obecnie już były) porywa nieletnią córkę. Chce za jej pomocą przejąć partię cennych czarnych diamentów. Sęk w tym, że wkurzony tatusiek wcale nie zamierza oddać tego, co w pocie czoła zrabował. Wraz ze swym niedawnym przeciwnikiem, twardym tajwańskim agentem rządowym, rusza do boju o szczęśliwe dzieciństwo swej latorośli. Strzelaninom, bijatykom i muzyce rap towarzyszy spora dawka humoru i odrobina brutalności.... Jak w co drugim amerykańskim filmie.

Bartkowiakowi udało się zgromadzić na planie grono popularnych aktorów. Po raz trzeci zatrudnił rapera o ksywce DMX, po raz drugi – wschodniego mistrza walki Jeta Li, znanego chociażby z „Hero". Na ekranie pojawia się również



komik Tom Arnold, hawajski mistrz capoeiry Mark Dacastos (wcielił się w rolę milczącego Indianina w „Braterstwie wilków") oraz Kelly Hu („Król Skorpion", „X-Men 2"). Fanom „Romeo musi umrzeć" takiego zestawu nie trzeba specjalnie polecać...

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Hero



Chiny, rok 221 p.n.e. Trwa wyniszczająca wojna Siedmiu Królestw. Tysiące ludzi przelewa krew na polach bitew, osierocając dzieci i... użyźniając glebę, której i tak nie ma komu uprawiać. Na szczęście epoka walki dobiega powoli końca. Już wkrótce mocarstwowe plany króla Czeng spełnią się i królestwa Qin, Zhan, Han Wei, Yan, Chu i Qi zjednoczą się pod jego berłem. Zamiary te pokrzyżować mogą jedynie płatni zabójcy, od wielu lat podążający śladem władcy. Wśród nich niezwykle ważną rolę gra troje legendarnych wojowników: Złamany Miecz, Śnieżynka oraz Niebo.

Film jest niezwykły. Łączy w sobie magię dzieł słynnego japońskiego reżysera, Akiry Kurosawy, z malowniczymi i widowiskowymi scenami z „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka". Zaskakuje zwłaszcza jego dualizm stylistyczny (mądre słówko oznaczające dwoistą naturę). „Hero" przez półtorej godziny projekcji pozostaje bowiem klasycznym obrazem kung-fu, pełnym świetnie wyreżyserowanych walk, biegania po wodzie i skakania na wysokość 5 piętra, a jednocześnie aspiruje do miana dramatu polityczno-wojennego, ukazującego kryzys państwa i moralne rozterki, czy wręcz kaprysy władców. O dziwo, członkowie Akademii nie dostrzegli piękna filmu, nagradzając Oscarem dość przeciętny niemiecki obraz „Nowhere in Africa".

Czasy, w których toczy się akcja „Hero", powinny być doskonale znane miłośnikom gier komputerowych. Niespełna rok temu do sprzedaży trafiła gra action/RPG PRINCE OF QIN, uzupełniona niedawno o wersję on-line. Na Zachodzie sporym zainteresowaniem cieszyła się też strzelanina GREAT QIN WARRIORS, nawiązująca do jednej z legend z epoki Walczących Królestw.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Aniołki Charliego: Zawrotna szybkość

W 1976 roku serca miłośników telewizyjnych kryminałów podbiły trzy urocze dziewczęta – Sabrina, Jill i Kelly. Panienki pracowały u niejakiego Charliego (w tej roli John Forsythe, późniejszy Blake z „Dynastii") i na jego zlecenie odkrywały tajemnice



okrutnych zabójstw i sfingowanych kradzieży. Ćwierć wieku później trzy gracje ożywił reżyser skrywający się pod pseudonimem McG. Film „Aniołki Charliego" z Cameron Diaz, Drew Barrymore i Lucy Liu okazał się jednym z największych przebojów 2000 roku.

Tego lata dziewczyny znów wracają. Tym razem Charlie zwróci ich uwagę na serię morderstw poprzedzonych zniknięciem bazy danych o świadkach incognito. Dziewczęta szybko wpadną na trop „upadłego Aniołka", wciąż uroczej, lecz nieco sfrustrowanej Madison Lee (Demi Moore). Na ekranie pojawią się też John Cleese, bliźniaczki Mary-Kate i Ashley Olsen, znane u nas dzięki serialowi „Pełna chata".



Twórcy filmu wydali blisko 50 mln dolarów na jego promocję. Jednocześnie przygotowali sześć trzyminutowych, animowanych filmików opowiadających o wcześniejszych przygodach Aniołków. Możesz je ściągnąć ze strony www.animatedangels.com.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Moi drodzy...

Moi drodzy. Otrzymujemy sporo listów dotyczących kłopotów z instalacją lub graniem w pełne wersje zamieszczanych przez nas gier. Kilka słów wyjaśnienia:

1. GIANTS sprawiał problemy przy instalacji, ponieważ tłocznia źle przygotowała płytki. Wszystkim, którzy do nas napisali, wysyłaliśmy działającą wersję, zamieściliśmy również grę w następnym numerze – oczywiście za darmo. Wierzcie, że zostaliśmy całą sytuacją bardziej skrzywdzeni niż wy, niemniej jednak szalenie nam przykro, iż mieliście kłopoty.

2. Gra MATT HOFFMAN'S PRO BMX działała na wszystkich komputerach redakcyjnych. Wasze kłopoty mogły być spowodowane: starymi driverami kart graficznych lub audio, starą wersją DirectX lub niespełnionymi wymaganiami sprzętowymi. Jeśli instalujecie drivery, pamiętajcie, że DirectX ma być zawsze instalowany jako OSTATNI!



Róbcie gry!

Piszecie, że nie zrobicie gry, bo to duży wydatek. Tak samo krytykujecie czytelników. A to, że zrobienie jakiejś gry kosztuje majątek, to nieprawda! Istnieje wiele programów do robienia gier, takich jak THE GAMES FACTORY czy THE 3D GAMEMAKER.

Podlew

Można też zrobić film za pomocą amatorskiej kamery wideo albo cyfrówki. I co z tego? Będziesz go wyświetlać w kinach? Niech każdy zajmuje się tym, do czego go dobry Pan Bóg powołał. Nas powołał, aby prowadzić najbardziej wyczesane pismo o grach w Polsce (i na szerokim świecie), a ciebie, żeby wysyłać mało błyskotliwe komentarze...



Blizzard w CLICKU?

Wazuup!!! Na początku wypadałoby was pochwalić, ale ja tego nie zrobię (co nie znaczy, że was nie lubię). Jestem inny, już od najmłodszych lat miałem problemy z lalkami Barbie, więc mam coś wspólnego z wami. No, ale do rzeczy, mam małe prośby:

1. Chciałbym, aby powstał dział humor, gdzieś tak na jedną stronę, wtedy wszystkie obrazki z działu listy powędrowałyby do tego właśnie kącika.

2. Po drugie, moglibyście dać jakieś ciekawsze tytuły na płytkę. Nie mówię o POSTALU 2 czy MASTER OF ORION 3. Wystarczyłyby STARCRAFT albo DIABLO czy choćby WARCRAFT 2.

MyStIc



Jesteś jednak inny, bo ja nie miałem kłopotów z lalką Barbie i zostało mi to do dzisiaj w przypadku laleczek trójwymiarowych i żywych. Ale Frogger na pewno zna adres jakiegoś seksuologa, to może ci poda [proponuję zadzwonić pod 997 – Frogger]. Teraz co do próśb. Pierwsza jest do zrealizowania i nawet w tym numerze znacznie więcej miejsca poświęcamy na dowcipy niż na listy. Jeśli chodzi o punkt drugi, to sformułowanie „wystarczyłby STARCRAFT albo DIABLO czy choćby WARCRAFT 2" setnie mnie ubawiło. A dlaczego? Dlatego, że wszystkie te programy zostały zrealizowane przez firmę Blizzard, która NIKOMU i NIGDY nie sprzedała jeszcze praw do wydania tzw. „coveru".





Randall I Okrutny

Nie będę pisał, jakim pismem jest CLICK!, bo to chyba każdy wie i nie będę pisał, od kiedy czytam CLICKA!, bo to też chyba każdy wie **(jasne, pisała o tym wczorajsza „Wyborcza" i mówili w TVP – Randall)**. *Bardzo podoba mi się dział Sprzęt & Technika i oby ten dział rozwijał się jeszcze lepiej. Denerwuje mnie trochę dział listy, dlatego że zawsze są tam listy związane ze sporem między Randallem a Froggerem. Po co to? Jak jest spór, to niech sobie będzie. Wszyscy tylko mówią, jaki to Randall jest okrutny* **(O, yessss – Randall)**, *a Frogger wspaniały* **(takiego listu to ja sobie nie przypominam, a co dopiero listów! – Randall)[tia..., taki młody a już ma sklerozę! – Frogger]**. *Dla mnie są oni na równi* **(narażasz się, chłopie – Randall)**, *byle by tylko robili dobre czasopismo. Lubię Randalla i Froggera, i całą redakcję za to, co robią i kim są. Szczególne pozdrowienia dla Qłaka – udzielaj się trochę więcej w CLICKU!*

LuCaS



Trzy pytania, trzy odpowiedzi

Mam trzy pytania do księdza prowadzącego:

1. Czy Randall i Frogger kiedyś się lubili?

2. Dlaczego to Randall ma dział z listami, a nie Frogger?

3. Czy opublikujecie ten list?

Pijak

Ad1. Nie, ale kiedyś Randall poklepał Froggera po głowie z niejaką łaskawością.

Ad2. Bo w ataku dobrej woli Frogger wydzielił ze swego pisma dział listów, by i Randall raz w życiu miał wrażenie, że robi coś ważnego – Frogger.

Ad3. Nie, bo na kopercie był napis „spalić przed przeczytaniem".



Zawładnijmy światem. A co!

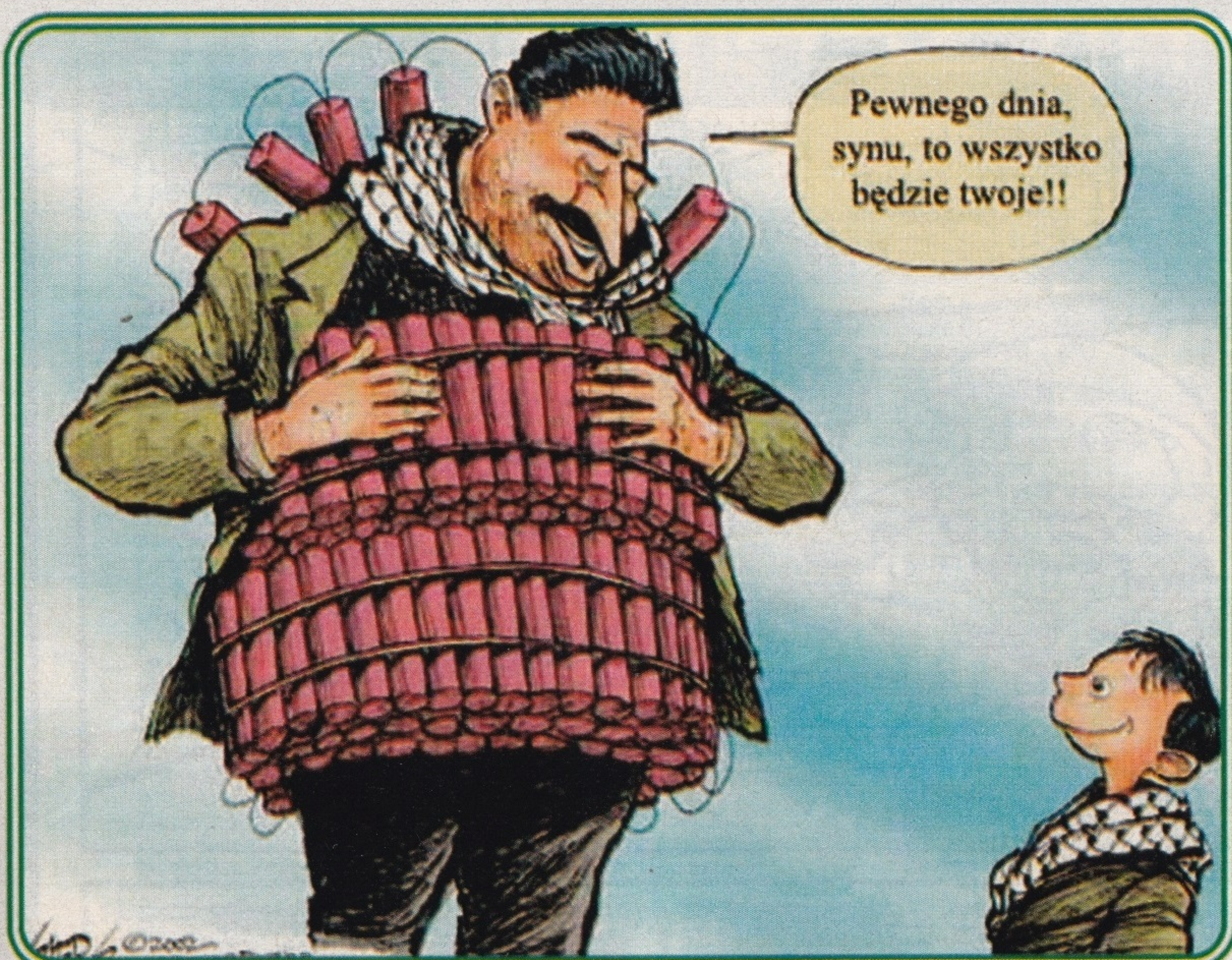
Witam całą redakcję z Panem Piotrem i Panem Jackiem na czele! Piszę do was tak oficjalnie, żebyście wreszcie sobie odpoczęli od tych troglodytów, którzy nie znają podziału obowiązków w normalnej gazecie albo nie umieją korzystać z Netu. Jednocześnie chciałbym prosić was (albo raczej rozpaczliwie tarzać się po ziemi wykrzykując „Błaaaagaaam!!!"), byście w którymś z najbliższych numerów CLICKA! dali jakąś „oldskulową" przygodówkę. Na przykład KSIĘCIA I TCHÓRZA (bo chyba pan Jacek P. i pan Adrian Ch. mieli jakiś tam nikły udział w jej tworzeniu ;)), bo jest po prostu debeściarski, albo KAJKA I KOKOSZA, bo w tę grę jeszcze nie grałem. Byłbym też bardzo wdzięczny za pierwszą część POSTALA. W końcu, był już CARMAGEDDON, to chyba nic bardziej zdrożnego dać nie możecie!

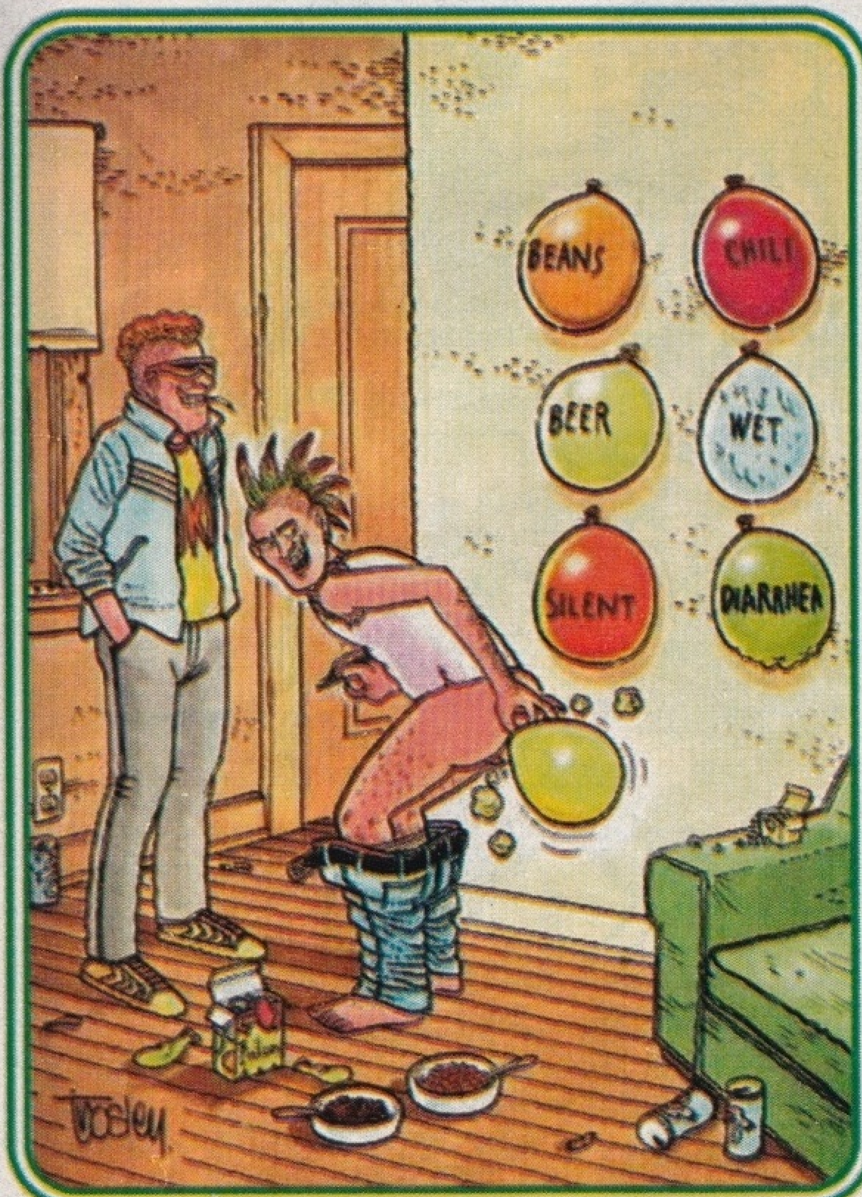
Mam też nowy pomysł. Powinniście założyć jakąś partię polityczną albo ugrupowanie terrorystyczne. Możecie co do tego poradzić się waszego kumpla DJ'a, albo kotka pana Piotra. Jak on się nazywał? Al-Khaida? No, nieważne. W każdym razie powinniście zawładnąć światem albo czymś tam podobnym. Tako rzecze mędrzec Alaundo.

yarcio

Jeśli chodzi o władanie światem, to ci, którzy tego próbowali, kończyli w dość niemiły sposób. Aleksander Macedoński umarł ledwo przekraczając 30 lat, Juliusza Cezara utłukł najbliższy przyjaciel, Napoleona zamknięto jak zwierzę na małej, skalistej wysepce, Lenin kojfnął na wylew związany z powikłaniami po zamachu i chorobie wenerycznej, a Hitler popełnił samobójstwo. Upiekło się jedynie Stalinowi, który dożył późnego wieku [ale i tak zdechł na wylew do mózgu]. Generalnie jednak historyczne przykłady nie napawają mnie entuzjazmem...

Co do KSIĘCIA I TCHÓRZA, to jako współautor scenariusza darzę ten program sporym sentymentem, ale trudno nie zauważyć, że pewne rozwiązania interfejsowe są już dość mocno przestarzałe i mogłyby współ-





czesnego gracza wkurzyć. Poza tym jedno z pism opublikowało już jakiś czas temu tę grę.



Randall jest kosmitą!

Piszę do was, ponieważ mam parę spraw. Zacznę od problemu bezrobocia w Polsce. Jak tu się nie dziwić, że w Polsce jest takie duże bezrobocie, skoro przybysze z innych planet są zastępcami redaktorów naczelnych w redakcjach gazet? Mówię tu oczywiście o Randallu. Założę się, że Randall namówił Froggera do zatrudnienia jego kolegów i pewnie teraz połowa redakcji jest kosmitami. Tacy jak Randall powinni co najwyżej myć kible w redakcji! I tak właśnie, Frogger, przyczyniasz się do wzrostu bezrobocia w Polsce! A poza tym to jesteś spox... Ale wywal Randalla! Ta bezczelna kosmiczna kreatura (bez obrazy) obraża cię na łamach pisma. Jak możesz na to pozwolić? Przecież jesteś jego szefem. ***[hmm, czy góra przejmuje się tym, że po jej zboczach skaczą barany? – Frogger]*** *Zdobyłem trochę informacji na temat planety, z której przybył Randall. Planeta ta nie ma nazwy, bo żadne przyzwoite słowo nie pasuje do niej. Żyją na niej dwie rasy: rasa człowiekopodobna (tylko samce) i koty (tylko samice). Nie trudno się domyślić, co oni ze sobą robią. A więc Frogger uważaj na swego kotka, nawet jeżeli jest to samiec! Oczywiście ja nic nie sugeruję...*

Pl@ski



Ja natomiast sugeruję wizytę u terapeuty. Przede wszysytkim moja planeta ma nazwę. W atlasach widnieje ona jako WPWLOBWHT (Wonderful Place Where Live Only Bitches With Huge Tits) [heh, chyba raczej OPWUFNAGR: Obscure Planet Where Ugly Fat Negros Are Gangbanging Randall – Frogger]. Na Ziemię przybyłem nie po to, by zajmować czyjeś miejsce, lecz aby skłonić pewną populację Ziemianek do emigracji. Jeśli chodzi o koty, to owszem – my obywatele WPWLOBWHT używamy często słowa „pussy", ale w innym kontekście niż podany przez ciebie.

Pytania do Froggera

Mam bardzo ważne pytania do Froggera. A oto one:

1. Czy kiedyś pracowałeś w „Secret Service", bo w szkolnej bibliotece mamy kilka numerów i zauważyłem w jednym z nich twoje imię i ksywę?

2. Jak powstała twoja ksywa, czy komuś ją ukradłeś? ***(Ha, ha, cieszy się ten Frogger niezłą opinią, co? – Randall).***

3. Jak dostałeś pracę w CLICKU?

1. Tak, pracowałem kiedyś w SS. Pracowałem też w starym „Top Secret" (krótko) i w „Gamblerze" (dłuuuugo).

2. Nie, nikomu jej nie ukradłem – to zanglicyzowana wersja ksywki żaba (a raczej rZaBa), którą posługuję się na co dzień.

3. Przyszli do mnie, błagali, dawali paciorki, aż w końcu się zgodziłem :P



ZWYCIĘZCY KONKURSÓW

KONKURS 30 GIER COLIN MCRAE (CLICK! 5/03)

Maciej Górny Inowrocław, Łukasz Talarekz Ciechanów, Marcin Długokęcki Morąg, Mateusz Krajewski Malbork, Danuta Kwaśniewska Łódz, Grzegorz Kucyk Domanice, Jerzy Pietrzak Tomaszów Mazowiecki, Artur Budzynowski Kokociniec, Tomasz Michalak Babiak, Jakub Przybylski Puławy, Marcin Krześniowski Szczecin, Maria Gawlin Sierakowice, Jacek Jaglewicz Bystrzyca Kłodzka, Marek Mróz Wrocław, Łukasz Mańkowski Kwidzyn, Piotr Maligłówka Zabrze, Darek Mika Bytom, Andrzej Krawczyk Łódz, Andrzej Kalenik Żagań, Łukasz Żochowski Płońsk, Krzysztof Przydatek Sochaczew, Marcin Caliński Wrocław, Szymon Pęczak Krasnystaw, Rafał Kapituła Konstantynów Łódzki, Dawid Pindel Andrychów, Andrzej Wywiał Dąbrowa Górnicza, Paweł Nowaczyk Gdynia, Rafał Kostuń Bystrzyca Kłodzka, Jacek Kuk Styczyn, Paweł Cieślak Olkusz.

KONKURS 3 KIEROWNICE (CLICK 5/03)

Robert Bryk Nasielsk, Bartosz Samojlik Dąbrowa Białostocka, Magdalena Zielonka – Wierzbica.

KONKURS KLAWIATURA Z MYSZKĄ (CLICK 5/03)

Mariusz Wywiał Dąbrowa Górnicza.

KONKURS 10 GIER SPLINTER CELL (CLICK 5/03)

Konrad Żmuda Warszawa, Daniel Dudkiewicz Biesiekierz, Artur Budzynowski Katowice, Przemysław Korpal Włocławek, Maciej Paul Sztęszew, Paweł Drwal Wołomin, Patryk Binkowski Chełmża, Igor Boczkaja Solec Kujawski, Krzysztof Bauer Warszawa, Bolesław Kod Bielsk -Podlaski.

KONKURS TOP-13

Grudzień 2002 – Krzysztof Gaweł Kielce
Styczeń 2003 – Marta Chabe Puszczykowo
Luty 2003 – Sławomir Laskowski Nowogród
Marzec 2003 – Łukasz Debyński Warszawa
Kwiecień2003 – Joanna Kierońska Kraków
Maj 2003 – Bartosz Currny Gdańsk
Czerwiec 2003 – Grażyna Stryczek Radlin

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy
i zapraszamy do udziału w konkursach w tym numerze

Na listy odpowiadają: Jacek „Randall" Piekara i Piotr „Frogger" Moskal. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i ośmieszania oraz urażania piszących...













Rys. Marcin Kułakowski ©2003

TERAZ JUŻ NIE MASZ WYBORU!

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

SKŁADAJĄC ZAMÓWIENIE OTRZYMASZ PŁYTĘ PEŁNĄ PLIKÓW WAVE „Zakręcone rytmy i tapety muzyczne" i pisemną propozycję na wykorzystanie zawartości

COŚ DLA CIAŁA

Age of Empires Gold 32,9
Anno 1503 (PL) 139,-
American Conquest (PL) *przed premierą* 92,9
Alien versus Predator 49,-
Atlantis 3 49,9
Baldurs Gate 2 + Tron Bhaala 58,9
Battlefield 1942 109,-
Beach Life 72,9
Bob Budowniczy: damy radę . 43,9
Bowling (kręgle) 19,9
Cartoon Maker PL 49,9
Celtic Kings (PL) 85,-
Close Combat: Invasion Normandy . 34,-
Colobot 24,9
Combat Flight Simulator 32,9
Command & Conquer Generals (PL) . . . 119,-
Cutthroats 19,9
Devastation (PL) 92,9
Divine Divinity 126,9
Disciples II: Mroczne Proroctwo(PL) 42,9
Duke Nukem Manhattan Project *stara cena:79* 39,9
Empire Earth: Sztuka Podboju (PL) 62,9
Europa Universalis: II Wojna Światowa (PL) 86,9
Fallout 2 19,9
Frontline attack - war over europe 69,-
Głupki z kosmosu 29,9
Gothic 2 (PL) 92,9
Grom (PL) 92,9
Gry karciane 1 25,-
Gry Karciane 1&2 39,-
Gry Karciane 2 25,-
GTA III *stara cena 99* 92,9
Hegemonia PL 76,9
Harry Potter i kamień filozoficzny 59,-
Harry Potter Sekrety Komnaty Tajemnic . . 119,-
Heroes IV 2.0 92,9
Heroes of Might and Magic IV: Winds of War (PL) 56,-
Hitchcock: Ostatnie cięcie . . 19,9
Hugo gorączka czarnych diamentow *stara cena: 79* 76,9
Hugo tropikalna wyspa 2 *stara cena 79* 76,9
Hugo Bohaterowie sawanny . 76,9
Icewind Dale II (PL) 94,9
Iron Storm (PL) 86,9
James Bond 007 Nightfire . . 118,9
Jazz jack rabbit 39,9
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów 19,9
Klaps–Przygody w zaczarowanym świecie filmu 49,-
Kozacy: Sztuka wojny PL 68,9
Kurka wodna 2 Zemsta Pana Franka 18,9
Mafia (PL) 92,9
Master of Orion 3 PL 109,-
Medal of honor: Sparehead . . . 99,9
Medal of Honor: Allien Assault . 99,9
Midtown Madness 32,9
Morrowind (The Elder Scrolls III) . . . 94,9
Myth: Kodeks Absolutu (PL) . . 62,9
Myth III: Era Wilka (PL) 49,-
NBA LIVE 2003 119,9
NHL 2003 119,9
Neverwinter Nights 128,9
No One Lives Forever 2 119,9
Operation Flashpoint: Platynowa Edycja (PL) 92,9
Partners 52,9
Perfect Pool (bilard) 19,9
Pet Racer *stara cena 59* 44,9
Pet Soccer *stara cena 59* 44,9
Pinbale i gry zręcznościowe . . 25,-
Pluton PL 92,9
Port Royale (PL) *przed premierą* 92,9
Praetorians (PL) 107,-
Prisoner of War (PL) 92,9
Reah dvd/CD 42,9
Reah+Schizm 59,-
Road wage 18,9
Robin Hood: Legenda Sherwood PL 27,9
Robbo millenium 42,9
Różowa Pantera po skarb się wybiera 44,9
Saga Heroes of Might & Magic PL 9 CD 143,9
Saga Icewind Dale (PL) 119,9
Schizm (dvd lub 5CD) 42,9
Schizm + Reah (DVD) 65,9
Scooby Doo i Miasto Duchów 62,9
Settlers 4 ZŁOTA EDYCJA . . . 98,9
Sim City 4 (PL) 124,9
Sims zwierzaki (PL) 74,9
Sims balanga 74,9
Sims wakacje bestseller 74,9
Sims światowe życie 74,9
Splinter Cell PL 126,9
Syberia (PL) 74,9
Soldiers of fortune 2 154,9
Sudden Strike Forever 72,9
Target 19,9
Taxi Challenge 29,9
Taxi driver 27,9
Toon car 18,9
Tomb Raider 3 29,-
Tomb Raider: The Angel of Darkness *przed premierą* . . 132,-
Warcaby *stara cena 59* 49,-
Warcraft III *stara cena 129* . . . 89,9
Warrior Kings (PL) 46,9
Wnerwiony działkowicz 29,-
Unreal II The Awakening . . . 99,-
Unreal Tournament 2003 169,-
Quake 2 38,-

Championship Manager 4 PL — cena: 132,90
Delta Force: Helikopter w ogniu PL — cena: 92,90
Silent Hill 2 PL — cena: 152,90
Project IGI 2: Covert Strike PL — cena: 92,90
Praetorians PL — cena: 107,00
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) — cena: 159,00
Splinter Cell PL — cena: 126,90
Colin McRae Rally 3 (PL) — cena: 89,90
Sims Gwiazda (PL) — cena: 72,90
Indiana Jones and the Emperror's Tomb — cena: 152,90
Rainbow Six 3: Raven Shield — cena: 119,00
Age of Empires Gold Edition — cena: 32,90
Combat Flight Simulator — cena: 32,90
Cutthroats — cena: 19,90
Midtown Madness — cena: 32,90
Emperor Battle for Dune — cena: 29,90
Bloodrayne — cena: 92,90
Warcraft III: The Frozen Throne (PL) — cena: 72,90
Anno 1503 (PL) — cena: 139,00
Enter the Matrix — cena: 159,00
Chrome — cena: 89,00

Magix Soundpool 5 — Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. Pięć płyt CD. — cena: 79,00

Magix Soundpool 6 — Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. Pięć płyt CD. — cena: 79,00

Magix Soundpool 7 — Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. Pięć płyt CD. — cena: 79,00

Magix video 2.0 deluxe — Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa. — cena: 269,00

Magix music maker generation 6 — Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD — cena: 49,00

Magix techno maker — Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny! — cena: 39,90

Magix mp3 maker gold — Załaduj pliki z Internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami. — cena: 29,90

Magix Play R XXL — Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą. — cena: 29,90

Magix PC cleaning lab — NOWOŚĆ! M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke) — cena: 39,90

Magix movies to CD&DVD — Obróbka filmów na domowym PC — cena: 139,00

Magix pictures to CD&DVD — Edycja i zarządzanie zdjęciami — cena: 129,00

Magix CD&DVD burnR — Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki — cena: 99,00

Magix Hip Hop music maker — POLSKA INSTRUKCJA. Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów. — cena: 49,00

Magix music maker — rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie — cena: 99,00

OCHRONA PORTFELA

WSZYSTKO w cenie: 19,90

NHL 99
NBA Live 99
Superbike World Championship
Madden NFL 99
Alpha Centauri
Dungeon Keeper Gold
Theme Hospital
Aquarium — NIE Z XP
Sports Car GT
Nuclear Strike — NIE Z XP
Populous the beginning
Future Cop L.A.P.D. — NIE Z XP

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

TANIOCHA

Bajt 14,9
Człowiek gór 14,9
Dzikie Gęsi 14,9
Imperium Azteków . 14,9
Indyki deluxe 14,9
Kart Challenge . . . 14,9
Kurka Wodna 2 . . . 19,9
Aquarium (nie z XP) . 19,9
Afrikan Safari Deluxe 19,9
Bowling 19,9
Casino 19,9
eJay Dance 3 (PL) . 19,9
Fighter Pilot 19,9
Ford Racing 19,9
Hopmon 19,9
Kurka w kosmosie 3D . 19,9
Kurs prawa jazdy 2003 19,9
Max i Maria na zakupach . 14,9
Pasjanse 19,9
Perfect Pool 19,9
Przeklęta Ziemia . . 14,9
Scooter Pro 19,9
Search & Rescue . . 19,9
Shadow Company . 14,9
Sheep 19,9
Sleepwalker 19,9
Tooncar 19,9

PORĄBANE CENY

czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy (ILOŚCI MOCNO OGRANICZONE)

Europa Universalis Gold PL . 9,9
Defender of the Crown PL . . . 9,9
Opsys PL 9,9
Nina kroniki agenta PL . 9,9
Milionaire 2 PL 9,9
Książe i Tchórz PL . . 9,9
S.W.I.N.I.A. PL 9,9
RIM - wojna o planetę PL . . 9,9
Case Closed PL 9,9
Etherlords PL 9,9
Resurrection 9,9
Wavy dla wymagających . . 9,9
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne . . 9,9
Rowery 9,9
Megarace 3 PL . . . 14,9
Mortyr 19.9
Krzyżacy 19,9
World War III PL . . 19,9

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w **www.fajny.pl**

DŹWIĘK - LOOPY

amunicja do programów muzycznych

Ambient dub 25,-
Dance 25,-
Future wave 25,-
Hard house electro . 25,-
Klimatyczne brzmienia . 25,-
Techno power 25,-
Hip hop 1 25,-
Hip hop 2 25,-
Hip hop 1&2 39,-
Hip hop 3 25,-
Minimal techno trance . 25,-
Music party system 1 . . 25,-
Music party system 2 . . 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-
Midi power 14,99

PROMOCJA!
Wybierz 4 zestawy sam, zapłać tylko za 3! mało? Więc zapominamy o kosztach przesyłki! teraz OK.?

MAGIX Piano & keyboard workshop — Nauka gry na pianinie i syntezatorze — cena: 99,00

cena: 39,90 — Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

MAGIX see. hear. feel. create

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

RESTAURANT EMPIRE ZA 29.99!

W sprzedaży od 12 czerwca!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

Płyta CD z grą

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zaczynasz z odrobiną pieniędzy i wielkim zapałem do gotowania. Od podstaw budujesz swoją restaurację; urządzasz ją, zatrudniasz personel, uczysz się nawet przygotowywać potrawy! Kupuj, sprzedawaj, buduj i wygrywaj z konkurentami w wyścigu do sukcesu. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z GRĄ RPG ICEWIND DALE WRAZ Z DODATKAMI!

3CD







FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE

W zestawie dodatki: Heart of Winter i Trials of Luremaster

